

# **Dança e Internet – conectividade e participação na criação coreográfica**

**Raquel Raso Rodrigues Pinto Madeira**

## **Dissertação de Mestrado em Artes Cénicas**

Versão corrigida e melhorada após defesa pública

**Maio, 2019**

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Artes Cénicas, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Cláudia Madeira e da Professora Doutora Paula Varanda.

*Para o meu irmão Tomás. Cem por cento.  
Quem me ensinou a querer e a lutar.  
Quem me prova que não existem limites para os sonhos.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço profundamente a orientação na elaboração desta dissertação à Professora Doutora Cláudia Madeira pelo rigor, pelos estímulos constantes e pela generosidade inestimável com que me guiou ao longo deste processo; e à Professora Doutora Paula Varanda pela disponibilidade e pelo olhar cuidado e certo, um contributo precioso e imprescindível para a realização desta etapa.

A minha profunda gratidão à minha família. Ao Tomé, meu amor mais sublime, pela luz e inspiração, e à Leonor pela alegria incomparável. Aos meus pais, Cidália e Pedro, por me proporcionarem a liberdade no olhar sobre o mundo e sobre as coisas. Ao Carlos pelo amor, paciência e ponto de pausa. À Ângela pelo incentivo permanente e pela amizade inquestionável.

Quero ainda agradecer a todos os meus amigos e também a todos os colegas, professores e artistas que se cruzaram no meu percurso, em especial a Teresa Arsénio Nunes. Obrigada a todos pelos encontros, conversas e partilhas que de algum modo enriqueceram o meu trabalho e contribuíram para esta dissertação.

A minha gratidão pela generosidade de Camille Dubé e Nick Reisinger, bailarinos que gentilmente partilharam comigo as suas experiências, e a Samira Elagoz, pelo encontro em Helsínquia e por ter prontamente disponibilizado um conjunto de preciosas informações acerca do seu trabalho.

# DANÇA E INTERNET – CONECTIVIDADE E PARTICIPAÇÃO NA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA

Raquel Raso Rodrigues Pinto Madeira

## RESUMO

As sociedades contemporâneas vivem sob a onnipresença das novas tecnologias permitindo ao ser humano, seguramente uma grande parte, conectar-se com o mundo, e com outros, através da ligação à Internet. Partindo do pressuposto da ubiquidade da rede no quotidiano das sociedades da comunicação e informação, esta dissertação pretende analisar e refletir sobre como e de que forma a Internet tem impacto na Dança teatral contemporânea, e pode influenciar a criação coreográfica, a partir da discussão de aspetos relacionados com a conectividade da rede e a participação na arte.

Estruturada segundo uma abordagem de estudo de caso, ancorado em diversos métodos de pesquisa e procedimentos de recolha de dados, esta investigação de cariz qualitativo centra-se na análise de três projetos contemporâneos: *Re:Rosas!* (2013) da companhia Rosas da coreógrafa belga Anne Teresa De Keersmaeker, *To Da Bone* (2017) do coletivo francês (La) Horde, e *Cock, Cock...Who's There?* (2016) da artista finlandesa-egípcia Samira Elagoz. O que se propõe identificar são as características singulares de cada abordagem e o modo como contribuem para a construção de novos modelos participativos que envolvem o espaço navegável da rede e a interação online, bem como problematizar o reflexo destes processos nos discursos coreográficos produzidos e nas qualidades estéticas das obras de arte apresentadas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Dança; Internet; Participação; Conectividade; Interação online; Coreografia.

## ABSTRACT

Contemporary societies are living with omnipresent new technologies that allow human beings, at least in a great number, to be constatly connected, to each others, across the world, via the Internet. Based on the ubiquity of the network in the daily life of communication and information societies, this work aims to analyze and reflect about how and in what form the Internet has an impact on contemporary theatrical dance, and can influence choreographic creation, discussing aspects related to network connectivity and participation in art.

Structured with a case study design, anchored in several research methods and data collection procedures, this qualitative research focuses on the analysis of three contemporary projects: *Re: Rosas!* (2013) from Rosas dance company by Belgian choreographer Anne Teresa De Keersmaeker, *To Da Bone* (2017) from the french collective (La) Horde, and *Cock, Cock ...Who's There?* (2016) by Finnish-Egyptian artist Samira Elagoz. What is propose is to identify the unique characteristics of each approach and how they contribute to the construction of new participatory models that involve navigable network space and online interaction, as well as to problematize the reflection of these processes in the choreographic elements and discourses and in the aesthetic qualities of the presented art pieces.

**KEYWORDS:** Dance; Internet; Participation; Connectivity; Online Interaction; Choreography.

## ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO</b>	Pág. 1
<b>CAPÍTULO I – Contextualização</b>	Pág. 3
I.1 – Uma história da Internet	Pág. 3
I.2 – Dança e novas tecnologias	Pág. 6
I.3 – A Dança e a Internet	Pág. 9
I.3.1 – Ligações remotas	Pág. 10
I.3.2 – Ciberespaço e Internet Art	Pág. 12
I.3.3 – Documentação digital e Arquivos Online	Pág. 15
I.3.4 – Plataformas de Ligação, Conexão e Partilha	Pág. 17
I.3.5 – A Sociedade em rede	Pág. 18
I.4 – Pós-Internet e a Dança – Refletir sobre uma condição	Pág. 20
<b>CAPÍTULO II – Enquadramento Metodológico e Conceitos Operativos</b>	Pág. 22
II.1 – Enquadramento Metodológico	Pág. 22
II.2 – Conectividade, Interação e Participação	Pág. 24
II.2.1 – Conectividade e as comunidades online	Pág. 25
II.2.2 – Interação	Pág. 26
II.2.3 – Participação	Pág. 27
<b>CAPÍTULO III - <i>Re: Rosas!</i> – The fABULEUS Rosas Remix Project</b>	Pág. 31
III.1 – Anne Teresa de Keersmaecker e Rosas	Pág. 32
III.2 – De <i>Rosas danst Rosas</i> a <i>Re:Rosas!</i>	Pág. 34
III.3 – <i>Re:Rosas!</i> – Projeto participativo e arquivo online	Pág. 36
<b>CAPÍTULO IV – <i>To Da Bone</i> – Um olhar Pós-Internet</b>	Pág. 42
IV.1 – (La) Horde – A visão coletiva	Pág. 43
IV.2 – <i>Jumpstyle</i> e os novos contextos socioculturais	Pág. 45
IV.3 – <i>To Da Bone</i> – <i>Jumpstyle</i> , uma dança social Pós-Internet	Pág. 48
<b>CAPÍTULO V – <i>Cock, Cock...Who's There?</i> – A discussão das relações humanas</b>	Pág. 53
V.1 – Samira Elagoz – A trajetória interdisciplinar	Pág. 54
V.2 – <i>The Stranger Project</i> – Arquivo de encontros e a intimidade performatizada	Pág. 54
V.3 – <i>Cock, Cock...Who's There?</i> – O singular e o pensamento coletivo	Pág. 58
<b>CONCLUSÃO</b>	Pág. 63
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Pág. 66
<b>ANEXOS</b>	Pág. 71

## INTRODUÇÃO

A presença das novas tecnologias na vida quotidiana contemporânea é uma condição de muitas das sociedades na era da comunicação e informação, uma tendência em crescimento desde os anos 1990, fruto do progressivo acesso às tecnologias computadorizadas e à invenção da *World Wide Web* que permitiu generalizar o acesso à Internet. Também a arte convergiu com as novas tecnologias e deu lugar à exploração e desenvolvimento de novas formas e discursos artísticos, incluindo propostas de alguns artistas do campo da dança contemporânea.

Nos anos 2000, com a chegada dos *social media* e a popularização dos dispositivos individuais e portáteis, o acesso e a circulação de informação digital, e a interação mediada pela Internet tornaram-se gradualmente parte do dia a dia do ser humano e transformaram os modelos de comunicação com o mundo e com os outros. Várias propostas artísticas no campo da dança teatral refletem sobre este momento conjuntural de ubiquidade da rede, dando continuidade a projetos no campo da dança e novas tecnologias. Segundo Fazenda (2012), a dança teatral permite “distinguir o evento teatral de outras práticas de dança, como as sociais e as rituais” de acordo com os seus propósitos e contextos de ocorrência (p.42). Nesta dissertação, adota-se esta designação para delimitar e enquadrar um conjunto de projetos que têm como modelo referente ou que ocorrem dentro dos modelos da dança teatral.

A presente investigação foi motivada por várias questões: Como utilizar a tecnologia da Internet na criação, apresentação, transmissão e documentação da dança? Que artistas trabalharam com ou sobre esta tecnologia? O que se alterou no acesso à obra de dança com os novos modelos de comunicação mediada pela Internet? Pode a Internet influir e promover novas abordagens participativas na dança teatral? Como pode a conectividade da rede influenciar a criação coreográfica?

Pretendeu-se então encontrar respostas e, nessa demanda, conhecer o potencial de novas abordagens participativas, construídas a partir da conectividade e da interação online. Neste sentido, o desenho da investigação adopta o método de estudo de caso, incidindo na análise de três projetos recentes<sup>1</sup>: *Re:Rosas!* (2013), *To Da Bone* (2017), e *Cock, Cock... Who's There?* (2016).

---

<sup>1</sup>Pretende-se realçar a atualidade destes projetos, no sentido em que são contemporâneos do processo de investigação. *Re:Rosas* (2013) está disponível online, e tem sido constantemente reativado em diversas

O projeto *Re:Rosas! The fABULEUS Rosas Remix Project*, desenvolvido pela Companhia Rosas, da coreógrafa e bailarina belga Anne Teresa De Keersmaeker, começou em 2013 como uma plataforma interativa no ciberespaço que incentiva a participação do espectador na reativação de uma obra icónica da companhia. O projeto centraliza um conjunto de conexões que dão lugar a um arquivo online, promovendo inovações na documentação e transmissão da dança.

*To da Bone*, é uma peça coreográfica de 2017, do coletivo francês (La) Horde, composto por Arthur Harel, Marine Brutti, Jonathan Debrouwer. Esta peça, apresentada como dança Pós-Internet, é interpretada e cocriada por uma rede de *jumpers* – membros de uma comunidade online – que os (La)Horde transferiram para o dispositivo teatral.

*Cock, Cock...Who's There?*, é uma performance-documentário de 2016, criada pela artista finlandesa Samira Elagoz, resultado de um processo de investigação iniciado online, com cariz experimental e documental, onde a autora cruza a esfera pessoal com a artística, e convoca a participação de estranhos através da Internet. A partir da sua experiência pessoal e das experiências vividas no projeto, Elagoz desenha uma obra onde examina o espectro de relações humanas da intimidade à violência, do físico ao virtual.

Os três projetos têm aspetos comuns como a utilização da Internet, a participação do utilizador, do espectador ou de pessoas da comunidade no processo criativo, a conectividade e a implicação da interação online. O que os diferencia é o modo singular como utilizam a Internet, conforme propósitos e intenções artísticas distintas que espelham o posicionamento destes artistas e obras face à condição omnipresente da rede.

Para a análise e compreensão pretendidas considerou-se necessária uma contextualização face a outros fenómenos que afetam a dança, a arte e a sociedade. Assim as questões iniciais do processo de investigação e de revisão da literatura procuraram identificar e enquadrar a relação da dança com a tecnologia da Internet, para se compreender o âmbito destas práticas, perseguindo as seguintes questões: como e quando surgiu esta tecnologia? Que impacto causou? Como convergiu a dança com as novas tecnologias? Quais as abordagens pioneiras na utilização da Internet na dança? Como incorporaram estes artistas a Internet na sua prática? Este aspetos foram já analisados e documentados por Scott deLahunta, Harmony Bench, Steve Dixon, Paula Varanda e Sita

---

programações de festivais de dança, incluindo no presente ano. *To Da Bone* (2017) e *Cock, Cock...Who's There* (2016), continuam em circulação no ano de 2019.



Popat, reconhecidos investigadores no campo interdisciplinar da Dança e Novas Tecnologias, autores que se convocam na revisão da literatura. Procurou-se um enquadramento teórico interdisciplinar, que é, como realça Varanda, crucial para analisar, discutir e interpretar as abordagens artísticas que se inserem no âmbito da Dança e das Novas Tecnologias. (Varanda, 2015, p.82).

No Capítulo I a resposta às questões formativas da investigação é sobretudo apoiada na revisão da literatura especializada, onde o aparecimento e desenvolvimento das práticas que convergem a dança e as novas tecnologias é recordado, pela identificação de autores e obras que ao longo dessa história demonstraram uma qualidade e singularidade técnica, criativa e experiencial. O Capítulo II centra-se nos métodos de pesquisa adotados e fundamenta a escolha dos casos para estudo, discutindo, além disso, os conceitos de conectividade, interação e participação, identificados como fundamentais para aprofundar a pesquisa e que se materializam nos exemplos estudados. Os Capítulos III, IV e V, correspondem à análise e problematização de cada um dos casos, que são caracterizados e analisados separadamente. Pois, para além de estéticas completamente distintas, cada um representa uma abordagem muito diferente, quer na sua relação com a tecnologia da Internet, quer no modelo participativo que envolvem. A Conclusão oferece uma síntese dos resultados, destacando a singularidade de cada projeto face ao campo de estudo, identificando e apontando novas questões que surgiram no processo de investigação.

## **CAPÍTULO I – Contextualização**

### **I.1 - Uma história da Internet**

Conectado na rede e em rede, através de diversos dispositivos, estruturas, *softwares* e aplicativos, o ser humano contemporâneo da sociedade de comunicação e informação do século XXI, envolve-se diariamente em ações que utilizam esta tecnologia, como enviar emails, falar por videoconferência, ouvir música, partilhar fotografias, ver filmes, ler, visitar galerias, interagir nas redes sociais, fazer compras online, etc.

De acordo com dados do relatório *For the Web*, atualmente existem disponíveis mais de dois bilhões de páginas web, e estima-se que em abril de 2019, metade da população mundial esteja conectada online<sup>2</sup>. (Web Foundation, 2018, p.6).

A Internet<sup>3</sup>, a rede internacional de comunicação que hoje permite ligar bilhões de computadores por todo o planeta, surgiu, segundo Bell, Loader, Schuler e Pleace (2004), em 1969, como resultado de uma iniciativa do Departamento de Defesa dos EUA, que através do projeto militar de investigação avançada ARPA, criou a ARPANET, um novo sistema de comunicação, “a rede das redes”, através do qual computadores em diversas localizações geográficas pudessem ser utilizados para contatos militares e troca de ficheiros através de um sistema de comutação de pacotes<sup>4</sup>. (Bell et al., 2004, p.122).

Em 1979 existiam sessenta e um sites na rede ARPANET, e em 1980 iniciou-se um novo conjunto de ligações, a CSNET. O termo Internet nasce em 1980, da criação de uma ‘linguagem’, Transmission Control Protocol/ Internet Protocol, que permite a ligação entre vários computadores, e de várias estruturas em rede. (Dixon, 2007, p.458).

Em 1989, Tim Berners-Lee<sup>5</sup> idealizou um sistema colaborativo multimédia de distribuição de informação, que utiliza o hipertexto como modelo de organização de ficheiros e de acesso à Internet, a *World Wide Web*<sup>6</sup>, sistema que desenvolveu em 1990 e 1991, ao criar um conjunto de convenções e protocolos (URL, http, HTML) que permitiu conceber o que atualmente reconhecemos como Web, e que em 1993 se tornou uma rede gratuita e de livre acesso à Internet.

Inicialmente dominada por instituições de pesquisa científica e educação, no final da década de 1990 assistiu-se à colonização comercial da Internet proporcionada pelo

---

<sup>2</sup> Embora o número de pessoas conectadas tenha crescido exponencialmente desde a criação em 1989 da *World Wide Web*, as condições de acesso à Internet são um aspeto fulcral na questão da divisão digital. Esta problemática procede da própria estratificação social inicial e cria um fosso tanto maior entre as sociedades da informação e comunicação por um lado e, do outro lado, as sociedades que por motivos geográficos, políticos e económicos não têm o mesmo acesso às tecnologias digitais, o que num mundo cada vez mais globalizado provoca desigualdades profundas e coloca a exclusão digital como uma problemática social. (Web Foundation, 2018, p.6).

<sup>3</sup> A infra-estrutura que engloba o conjunto de redes que possibilitam a interconexão de milhares de computadores, ou seja, a tecnologia, as estruturas e os processos que permitem estabelecer ligações entre computadores através do protocolo TCP/IP. (Bell, Loader, Schuler, & Pleace, 2004, p.121)

<sup>4</sup> Tecnologia desenvolvida por Paul Baran, em 1962, sistemas de transmissão pacotes de dados. (Bell et al., 2004, p.122).

<sup>5</sup> Sir Tim Berners-Lee, cientista britânico, que inventou a *World Wide Web*.

<sup>6</sup> Web, abreviatura da designação *World Wide Web*, consiste numa vasta coleção de documentos hipertexto que são acessíveis através da Internet. Um ambiente onde é possível navegar entre um conjunto de informações, publicadas e disponibilizadas, que se encontram organizadas segundo um sistema de hiperligações, a que se acede através de *softwares* de navegação na Internet, como o Internet Explorer ou o Firefox. A Web depende da tecnologia da Internet, mas a Internet é acessível a partir de outras aplicações.

desenvolvimento da Web, aspeto que segundo Paul (2005), contaminou os “movimentos” iniciais da Internet Art, designação que alberga as inúmeras formas artísticas que surgiram na tensão entre a filosofia de um espaço de informação gratuito e a proximidade ao contexto comercial (p.111).

Sita Popat salienta em *Invisible Connections* (2006), que o desenvolvimento da *World Wide Web* nos anos de 1990, gerou na época grandes expectativas face a esta tecnologia e às novas possibilidades de acesso e troca de informações e experiências, que esta potenciava. (Popat, 2006, p.2). Para explicar este ambiente de expectativa Santana (2006) convoca o mito de Prometeu, o retorno de Frankenstein, e *Neuromancer* de Gibson, salientando duas importantes perspetivas que acompanham o ser humano na sua relação com o futuro, com a máquina e com as tecnologias: por um lado, o fascínio pelo desconhecido e pela idealização do futuro, que espelha um deslumbramento pela inovação, à qual se reconhece um potencial de transformação; por outro, a tecnofobia, associada a uma visão trágica do progresso tecnológico, que teme a desintegração da humanidade como consequência da predominância das máquinas sobre o ser humano. (Santana, 2006, p.13-15). Dixon (2007), localiza e associa o cariz revolucionário das tecnologias computadorizadas e da Internet, a sistemas de comunicação antecedentes como o telégrafo, o fax, o telefone ou o telefone sem fios, que revolucionaram de igual modo as noções de comunicação e transmissão no seu tempo, e que provocaram de modo semelhante esta relação dual entre o fascínio e a estranheza. (Dixon, 2007, p.459).

Os modelos de comunicação e transmissão de informação foram assim reformulados com o desenvolvimento da rede e dos dispositivos tecnológicos a ela associados. Perante as possibilidades de acesso e circulação internacional de informação digital, de conexão instantânea, de ligação entre lugares remotos, e a par do contínuo desenvolvimento e generalização dos dispositivos tecnológicos conectados através da rede, que progressivamente se tornaram portáteis, teve lugar um conjunto de alterações nas formas de comunicação e relação, com um impacto social e cultural. As tecnologias computadorizadas, o formato digital, e a rede tornaram-se onnipresentes no quotidiano das sociedades industrializadas, desde a última década do séc. XX, período a partir do qual, como salienta Dixon (2007), o impacto desta integração implicou alterações nos sistemas de informação e comunicação, e a remediação<sup>7</sup> dos processos de negociação, na

---

<sup>7</sup> Nos termos de Bolter e Grusin (1999) em *Remediation: Understanding New Media*, o conceito de remediação engloba o conjunto de processos e a lógica formal através da qual os novos media transformam,

indústria e nas transações comerciais; um contexto de inovação e transformação que também influenciou a estética e os processos das artes performativas (p. 157).

## **I.2 – Dança e novas tecnologias**

No artigo *Periodic Convergences: Dance and Computers* (2002), deLahunta traça uma perspectiva histórica assente nas trajetórias paralelas da Dança e das Tecnologias Computadorizadas, que se intersectam em alguns momentos e contextos, dando lugar a pontos de convergência intermitentes onde se alicerçam práticas coreográficas e artistas que exploram a utilização da tecnologia por exemplo na composição coreográfica, na mediação do corpo, ou o corpo como interface. deLahunta (2002), identifica fatores importantes que delinearam os contornos episódicos desta história: em primeiro lugar aponta diversos acontecimentos paralelos e isolados nos EUA na década de 1960, que permitem relacionar o contexto político-social de então com o cariz experimentalista que se reflete, no reconhecimento e desenvolvimento das ciências de computação<sup>8</sup>, e no florescimento de abordagens artísticas experimentalistas como os workshops de composição coreográfica de Robert Dunn, impulsionados por John Gage; em segundo lugar, ainda nos EUA, constata que os primeiros avanços na tecnologia da Internet, ocorreram simultaneamente ao emergir do trabalho desenvolvido por uma geração pioneira que viria a formar as bases da dança pós-moderna<sup>9</sup>, como Steve Paxton, Yvonne Rainer, Lucinda Child's, Simone Forti e Trisha Brown; e em terceiro lugar distingue os avanços tecnológicos, o discurso científico focado na ascensão da tecnologia e os novos paradigmas de comunicação, que ocorreram lado a lado, com alterações no campo das artes, nomeadamente a valorização do processo artístico criativo em detrimento do produto, e o despontar de abordagens participativas. (deLahunta, 2002, p.66).

Segundo Berghaus (2005), a transformação que ocorre na década de 1990, com a *World Wide Web* e a acessibilidade e capacidade dos equipamentos, é também marcada pelo intenso envolvimento dos artistas e criadores na experimentação das possibilidades de integração destas tecnologias na prática artística e dos processos que estas envolvem

---

atualizam e coexistem com os media anteriores. Como assinalam os autores: “along with immediacy and hypermediacy, remediation is one of the three traits of our genealogy of new media” (p.273).

<sup>8</sup> A título de exemplo, no ano de 1962, em que foi criado na Purdue University o primeiro departamento de Ciências de Computação dos EUA, foram apresentadas as primeiras performances na Judson Church.

<sup>9</sup> Segundo deLahunta (2002), a geração da dança pós-moderna americana poderá também ter sofrido influência dos discursos científicos da época, como *Cybernetics* [1948] de Norbert Wiener, ou a tese de Claude Shannon sobre os novos paradigmas da comunicação, obras que problematizaram a nova dimensão da informação, a interatividade, os processos e sistemas tecnológicos e o seu impacto (p.68).

de, como definem Bolter and Grusin, remediação (1999). Berghaus assinala que nas artes performativas a exploração incidiu fortemente na capacidade de partilha de informação e na colaboração à distância entre artistas em locais geográficos remotos, abrindo um novo campo de abordagens criativas. (Berghaus, 2005, p.232).

Uma das experiências pioneiras neste campo foi a obra multimédia de Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, apresentada em 1992 na Finlândia, onde o autor utilizou uma combinação de várias tecnologias como a vídeo projecção, ecrãs e um sistema analógico, para conectar Susan Kozel<sup>10</sup> e o visitante. A interação entre a performer e membros do público, que se encontravam em quartos separados, acontece devido à telepresença. A imagem da artista sozinha numa cama, era projetada na cama que se encontrava no quarto do visitante, que podia deitar-se e interagir com ela, pois as ações do espectador sobre a sua imagem, eram devolvidas para monitores instalados no quarto onde Kozel se encontrava, como refere:

The bed became my performance space. Our movement occurred in real time, but in a space that was entirely created by technology. I was alone on my bed, moving my arms and legs in physical space as if in some sort of hypnotic ritual dance, yet in virtual space I carried on intense physical improvisation with other unknown bodies. (Kozel, 2007, p.92).

A descrição de Kozel sinaliza aspetos importantes que continuam a ser discutidos no campo da arte que envolve utilização das novas tecnologias: a interação e a presença mediadas, a materialidade do corpo e do espaço, a virtualidade, a simulação, o corpo humano perante a ilusão e a imersão. Estes aspetos convocam questões sobre as quais os criadores e artistas refletem na sua prática – interrogando o virtual como espaço de produção e apresentação das suas obras, e explorando as possibilidades de interação ou colaboração à distância. Questões que se transmitem aos espectadores que contactam com as obras e aos investigadores que as estudam.

O campo das artes performativas que utilizam novas tecnologias na sua produção e/ou apresentação é muito diversificado. Como envolvem especificidades tecnológicas nem sempre dominadas pelos artistas, ou, aspetos criativos, estéticos e composicionais

---

<sup>10</sup> Susan Kozel, uma autora essencial no campo da dança e tecnologias, cuja prática, como salienta Varanda (2015), é uma referência na CMC (p.67). Kozel descreve e analisa detalhadamente a sua experiência como performer em *Telematic Dreaming* (1992), no seu livro *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology* (2007), onde para além da sua experiência enquanto artista envolvida nesta e em outras obras seminais, discute conceitos importantes como interação e presença mediada.

que são do domínio da arte e não da tecnologia, recorrentemente os processos de construção destas obras implicam equipas multidisciplinares. Novos *softwares*, tecnologias imersivas, realidade virtual, jogos, robots, Internet, *webcams*, sensores de captura do movimento, dispositivos portáteis são alguns exemplos de tecnologias, cuja aplicação na arte, veio desafiar e transformar as práticas artísticas e contribuir para o levantamento de problemáticas intrínsecas às alterações nos processos de criação, documentação e apresentação. Embora esta dissertação se cinja à prática profissional da dança que envolve a tecnologia da Internet, a relação da Dança e das Novas Tecnologias<sup>11</sup> produziu abordagens de outra índole que, pelo seu cariz precursor importa ressaltar.

Merce Cunningham, coreógrafo incontornável da história da dança contemporânea, considerado um dos artistas mais influentes do séc. XX, construiu uma obra constantemente marcada pela experimentação e inovação, assumindo desde o início da sua carreira uma relação próxima com as tecnologias. No final dos anos 1980 e nos anos 1990, Cunningham explorou diversos *softwares* na composição coreográfica, assim como as tecnologias de animação e projeção de imagens digitais, tornando-se um dos pioneiros da performance digital (Dixon, 2007, p.187).

Nos anos 1990, surgiram vários *softwares* para assistir a composição coreográfica e sua apresentação, como o *Max/MSP*, *Life Forms*, *Isadora* e o *EyeCon*<sup>12</sup>, que através da simulação e animação, possibilitam conceber movimento através de figuras virtuais, compor sequências coreográficas ou manipular variáveis de tempo e desenho espacial.

*Life Forms* foi um *software* criado para Cunningham desenvolver material coreográfico para a performance *Trackers* em 1991, a que sucederam outras com um processo de criação semelhante como *Loosestrife* (1991), *Enter* (1992), *CRWDSPCR* (1993) e *Ocean* (1994). Em 1999, Cunningham em colaboração com Paul Kaiser e Shelley Eshkar, apresenta *BIPED*, uma performance ao vivo, fruto de uma exploração intensa da tecnologia de *motion capture* (captura de movimento) e da animação digital, que integra bailarinos e projeções de figuras virtuais em palco, em diversas escalas e abstrações ao que Dixon (2007), chama de “arquétipo da performance digital” (p.192).

---

<sup>11</sup> Um aspeto a assinalar é a resistência da dança face à sua digitalização e relativamente à integração das novas tecnologias em comparação com outros campos artísticos, como as artes visuais. Estes aspetos são discutido por vários autores como Varanda (2015, p.12-14, p.261) e deLahunta. (2002, p.66-68).

<sup>12</sup> Max/MSP - desenvolvido por Miller Puckette; Life Forms, Isadora – desenhado por Mark Coniglio; EyeCon - concebido pela companhia Palindrome e desenhado por Frieder Weiss.

Com o coreógrafo Bill T. Jones, Kaiser e Eshkar criaram *Ghostcatching* (1999) uma vídeo-instalação inédita criada com *motion capture*, que Dixon (2007), destaca como marco nas manifestações estéticas do corpo virtual; em consonância com a receção entusiástica de Dixon, Varanda afirma que “This is a majestic, spectral incarnation of Jones dancing which literally takes the breath away.” (Varanda, 2015, p.56).

Na área da dança interativa, através de tecnologias de percepção de movimento e de *softwares* de construção de palcos inteligentes (que respondem aos bailarinos), contribuindo para a discussão da relação entre o efémero e o digital, destaca-se a companhia pioneira Troika Ranch<sup>13</sup>, fundada por Dawn Stoppiello e Mark Coniglio nos EUA, com as obras *In Plane* (1994), *The Electronic Disturbance* (1996) e *16 [R]Evolution*s (2006). Coniglio desenvolveu vários sistemas para detectar e responder com audiovisuais ao movimento como MidiDancer, Interactor e o popular Isadora, que se tornou uma referência neste domínio, vulgarmente comercializada. No repertório desta companhia *Yearbody for solo dance and Internet*<sup>14</sup> (1996), obra composta gradualmente ao longo de 365 dias, é um exemplo precursor na exploração da Internet e da HCI<sup>15</sup>.

### **I.3 - A Dança e a Internet**

Depois do crescimento nos anos de 1990 da *World Wide Web*, onde Halter (2017), situa o surgimento da *Net Art*, e de um conjunto de artistas que exploraram diversas facetas do HTML e do potencial da Web como sistema de comunicação global, surgem outros momentos de igual importância, como a passagem do milénio, que coincide com a conhecida época do ‘boom dotcom’, período de proliferação de páginas e plataformas na Web. Na primeira década do milénio, segundo Halter, tiveram lugar profundas alterações tecnológicas e surgiram projetos artísticos que utilizam vídeo-online, a apropriação de jogos, blogging, etc. Projetos que ocorreram ao lado do aparecimento e consolidação das redes sociais, blogs, e plataformas como o YouTube e o Google. Estas transformações estão interligadas com um progresso tecnológico crucial para a portabilidade e acessibilidade de conexão o que, de acordo com Halter, contribui para dissolver a distinção entre cultura online e cultura contemporânea. (Halter, 2017, p.16).

---

<sup>13</sup> <http://troikaranch.org/>

<sup>14</sup> <http://troikaranch.org/portfolio-item/yearbody/>

<sup>15</sup> HCI- Human Computer Interaction/Interface - sistemas de interação entre o ser humano e a tecnologia; área/campo de estudo da interação das tecnologias computadorizadas, focada na experiência do utilizador.

A tecnologia Wi-fi<sup>16</sup> e a disseminação de tablets e smartphones são fatores determinantes para a ubiquidade da tecnologia, a constante utilização de novos media, e a ligação instantânea ao ciberespaço, que como equaciona Varanda, está agora disponível “na palma da mão e a partir de quase todos os lugares”. (Varanda, 2015, p.35).

Uma história da relação entre a Dança e a Internet reflete necessariamente o progresso que acompanha o desenvolvimento dessa tecnologia e dos dispositivos de ligação, conexão e navegação a ela associados, uma vez que os processos artísticos são indissociáveis dos processos tecnológicos envolvidos e das suas aceleradas alterações. Tendo isto em conta, e o modo como as tecnologias podem ser aplicadas na produção, apresentação e documentação da dança, optou-se nesta contextualização, e de acordo com os objetivos da investigação, por ressaltar diversas aplicações da Internet no contexto profissional desta prática artística, organizadas de acordo também com a sua evolução e com as diferentes características da tecnologia que se evidenciam na sua utilização, ou para assinalar momentos, obras e movimentos específicos, nos quais se distinguiram aspetos inovadores ou transformadores no âmbito deste contexto.

### **I.3.1 – Ligações remotas**

O desenvolvimento explosivo da Web nos anos de 1990 deu também lugar a um vasto campo de possibilidades criativas e, como destaca Berghaus(2005), as oportunidades de conexão oferecidas pelas *webcams* e *softwares* de videoconferência (como o *software* CUSeeMe), abriram o campo da telemática a novas experiências nas artes performativas (p.232). Por telemática, entende-se a transmissão de imagem e som, definida por sistemas de comunicação, eletrónicos e digitais, que possibilitam a troca e partilha em tempo real destas informações e dados, entre localizações distintas. Durante os 1990 a telemática foi integrada em várias performances como são exemplo *Ghosts and Astronauts* (1997) e *LiftLink* (1998) de Susan Kozel.

Dixon (2007), evidencia o trabalho desenvolvido pela companhia australiana Company in Space<sup>17</sup>, nas performances *Trial by Video* (1998) onde foi estabelecida uma conexão entre Melbourne e Londres; e *Escape Velocity* (2000) onde o autor considera existir uma total integração entre os bailarinos e as projeções, uma conjunção significativa entre performers em locais distintos, resultado de uma abordagem criativa sofisticada

---

<sup>16</sup> Tecnologia sem fios para ligação à internet.

<sup>17</sup> Dirigida por John McCormick e Hellen Sky.



entre telemática e corpos ao vivo (p.428). Para discutir a interação ao vivo e em tempo real em dança, Popat (2006), convoca *Escape Velocity* (2000), e a conexão entre as duas bailarinas, Hellen Sky nos EUA, e Louise Taube na Austrália, que por meio de uma ligação pelo sistema ISDN<sup>18</sup>, interagem através da digitalização, da imagem e da presença mediada de um corpo que reage ao outro em tempo real ( p.54).

Segundo Dixon (2007), existem dois contextos de ocorrência de colaboração telemática entre artistas ou entre estes e o público: o ‘contexto privado’, que se refere ao processo criativo e de ensaios; e o ‘contexto público’, relativo à apresentação da obra, onde o processo colaborativo é privilegiado em detrimento da autoria, o que influi na democratização dos processos de produção e recepção da arte (p. 429).

*M@ggie's Love Bytes* (1995) é uma criação de Amanda Steggell e Per Platou, diretores do coletivo artístico Motherboard, que aborda a interação online entre espectadores e artistas em tempo real ilustra a colaboração telemática no contexto público assinalada por Dixon. Apresentada simultaneamente ao vivo e no ciberespaço, esta obra explora não só as possibilidades de conexão, mas também a problemática das técnicas como a imprevisibilidade e dificuldades de conexão para a interação online, através de videoconferência. O *software iVisit*, permite o envolvimento do espectador online, tornando-o um participante que pode contribuir com estímulos digitais, imagens, textos e sons, que são transmitidos e projetados durante a performance ao vivo, que é transmitida por videoconferência para os espectadores no ciberespaço.

Joseph Hyde, músico, compositor e investigador no campo da arte e novas tecnologias, dirigiu um projeto do coletivo Body>Data>Space<sup>19</sup>, que eleva a um outro nível a ligação entre pontos geográficos distintos, o projeto *Me and My Shadow*<sup>20</sup> (2012). Para Varanda (2015), uma particularidade desta experiência imersiva é o facto de os visitantes desta instalação serem os performers reais, e, portanto, o seu engajamento voluntário ser determinante para a existência da performance (p.232). Esta instalação telemática, combina tecnologias de captura do movimento e telepresença, bem como dispositivos de realidade virtual e vídeo projeção, para explorar a mediação da presença e a conexão em tempo real, entre pontos distintos (Londres, Paris, Istambul e Bruxelas). Através de portais situados em cada localização os diversos utilizadores/performers

---

<sup>18</sup> ISDN, Integrated Services Digital Network. – Sistema de tecnologia em rede.

<sup>19</sup> Coletivo artístico dirigido por Ghislaine Boddington.

<sup>20</sup> Arquivo sobre o projeto disponível em <https://madeshadow.wordpress.com>.

accedem ao espaço virtual, encontrando-se para dançar num ambiente comum no ciberespaço, através do seu avatar de corpo inteiro.

As três obras referidas - *M@ggie's Love Bytes* (1995), *Escape Velocity* (2000) e *Me and My Shadow* (2012) - oferecem a oportunidade não só de observar a utilização das novas tecnologias, mas também a sua evolução. Se em *M@ggie's Love Bytes* (1995) são usadas imagens fixas em ecrã, de baixa resolução, *Escape Velocity* (2000) já usa a transmissão de vídeo em tempo real. *Me and My Shadow* (2012), através de câmaras Kinect, que capturam o movimento em tempo real, permite transferir o corpo instantaneamente para um bailarino virtual.

### **I.3.2 - Ciberespaço e Internet Art**

Segundo Bell (2004), o termo ciberespaço designa o espaço criado pela confluência de tecnologias, redes e sistemas de comunicação, informações ou representações digitais e eletrónicas, como a Internet ou o ambiente de realidade virtual. Um espaço que não é físico e que permite a um número plural de pessoas comunicarem e interagirem a partir de pontos geográficos distintos e eventualmente tempos não coincidentes. O termo foi utilizado pela primeira vez no romance de ficção científica *Neuromancer* (Gibson, 1984), para designar o conjunto de redes de computadores e de circulação de informação digital, que Gibson descreve como “uma alucinação consensual” coletiva (p.50-51). É uma designação que engloba diversos tipos de ambiente virtual, e, no âmbito desta dissertação, cinge-se ao ciberespaço da Internet, o espaço de confluência de dispositivos informáticos que permite aceder, navegar e interagir na rede.

Dixon (2007), assinala que o ciberespaço da Internet, é no fundo uma construção mental e metafórica que resulta da intensificação da sensação de “estar” noutra lugar, mas que na realidade o acesso ao ciberespaço da Internet acontece frente a um ecrã, e a ação desenrola-se frente ao computador de quem a ele acede, o que confere ao sufixo espaço um carácter exagerado. No entanto, Dixon valida a utilidade e apropriação do cariz simbólico do termo *espaço*, para refletir sobre as diferenças entre a comunicação mediada pela Internet e sistemas de comunicação antecessores (p.462). Andrea Zapp, artista e autora citada por Dixon (2007), concebe uma perspetiva interessante ao assinalar o ciberespaço como plataforma para a experimentação artística, num espaço da imaginação, transitório entre o natural, o digital e as suas comunidades. “Like a theater stage, is a symbolic passageway to the imaginary (role-plays, narratives, light, sound). But like

events on a theater stage, the transformation of space remain primarily imaginary, metaphorical, and representational” (p. 464).

Varanda (2015), equaciona o impacto da evolução tecnológica na acessibilidade e imersão no ciberespaço, ao qual é possível aceder agora instantaneamente e a partir de qualquer lugar (p.35). A sua revisão exaustiva do que este fenómeno respeita à dança é agora convocada para a função de contexto que tem a presente secção desta dissertação. Tal como a autora indica, como lugar de criação e apresentação da dança, o ciberespaço foi explorado por vários artistas. A título de exemplo, e de entre muitos outros, destacam-se os projetos: *Mini@tures* (1998-2001) e *96 détails*<sup>21</sup>(2006-2009) da Compagnie Mulleras<sup>22</sup>, e *The Truth: The Truth*<sup>23</sup> (2004) de Katrina Mcpherson e Simon Fildes.

*Mini@tures* (1998-2001) é uma obra multimédia de longa duração, com versão de palco e versão para a Web. Esta última consiste numa biblioteca online de 100 micro-metragens coreográficas em vídeo, organizadas em 10 episódios. Já em *96 détails* (2006-2009), a versão Web de outro projeto multimédia que também inclui uma versão para palco - os criadores desenvolvem com base no “cubo mágico” um complexo modelo interativo digital, que oferece uma experiência estética performativa através da dança e do corpo. De acordo com Varanda (2015) corresponde bem às designações de hipercoreografia e hiperdança desenvolvidas por Bench (2006) e Fildes (2008) para os projetos de dança interativa acessíveis no ciberespaço através de conexão à Internet e que se apresentam e atualizam quando o espectador interage com o sistema (p.139).

*The Truth: The Truth* (2004) é uma obra baseada numa peça de videodança onde o espectador pode manipular sequências coreográficas de quatro bailarinos. Duas “caixas” de vídeo surgem posicionadas lado a lado, envolvidas por comandos de navegação, que permitem selecionar a ordem e a duração das sequências, parar, gravar e rever, criar e recriar a sua própria versão, partindo do material coreográfico disponibilizado por Fildes e Mcpherson. Estes artistas desenvolveram um importante discurso prático e teórico sobre a utilização do ciberespaço como meio criativo para a dança. As diferentes possibilidades de interação em rede assentes em sistemas de navegação entre hiperlinks, quando a associadas à prática coreográfica, permitem agir e interagir com a obra, navegar nela e escolher a sua forma, processo que deu lugar ao conceito de Hipercoreografia, desenvolvido desde 2001 por estes autores.

---

<sup>21</sup> <http://www.mulleras.com/96d/web/96d.html>

<sup>22</sup> Companhia dirigida por Magali Mulleras e Didier Mulleras. <http://www.mulleras.com>.

<sup>23</sup> Disponível em <http://hyperchoreography.org/thetruth.html>

Hyperchoreography is a non-linear dance performance “space”. It only exists in an interactive and/or networked medium. It is based on the model of hypertext, as defined by Ted Nelson, and allows a choreographer/artist to create work that can be sequentially altered by a user at the point of interaction, moving through hyper-linked moving images. The elements are put in place by the creators, but the shape of the work is decided by the user at the moment of interaction.(Fildes, 2008, s.p.).

As práticas de dança interativas são também objeto de análise de Harmony Bench (2006), que formulou o termo Hiperdança, acrescentando aspetos à concepção de Fildes e Mcpherson e designando um modelo de remediação da dança para o ecrã<sup>24</sup>de computador, tendo em conta as especificidades do meio que permitem a interação com o utilizador, e um papel criativo para o mesmo:

Also called net.dance, cyber-dance, hyperchoreography, and web dance, hyperdance remediates dance for the computer screen. (...) Computer users activate video clips, drag dancing images to new positions in the frame, click through possible movement phrases, and mouse over the computer screen in search of invisible buttons, roll-overs, and other unanticipated changes. In navigating a hyperdance, users generate their own choreographies for screen-dancing images. Users are active participants in creating the work they see onscreen. (Bench, 2006, p.90).

A utilização do ciberespaço como meio criativo para a dança, pode ser observada como meio de descentralização da dança dos circuitos teatrais, como denota Varanda (2015) na sua análise de *96 détails* (2006-2009) e da intenção artística e posicionamento filosófico dos seus autores (Compagnie Mulleras), que questionam a mercantilização da arte, ao criarem obras de livre acesso e alternativas à lógica económica (p.176). Estes aspetos e intenções são presentes a diversas práticas artísticas que utilizam a Internet.

Várias designações surgiram para nomear práticas e projetos artísticos acessíveis online: Internet Art<sup>25</sup>, Net.Art, Web Art e Online Art. Nem sempre estáveis ou herméticos, estes termos oscilam conforme os protocolos utilizados e as características do acesso. Inicialmente a Internet Art referia-se a propostas não lineares e baseadas em

---

<sup>24</sup> O processo de remediação da dança para o ecrã, implica um conjunto de transformações e relações entre o movimento e a câmara, processos já bastante estudados e analisados, por diversos autores como Sherril Dodds (2001) em *Dance on Screen*.

<sup>25</sup> No âmbito da Internet Art, existe um ramo designado Browser Art, que se ocupa da criação de *browsers* alternativos aos tradicionais, que questionam as ligações em hipertexto e as configurações da Web, proporcionando uma experiência de navegação alternativa. O site oficial do coletivo (La) Horde é em si uma proposta criativa e estética que questiona os paradigmas convencionais em que a informação é apresentada, e um exemplo muito recente de Browser Art. Consultar: <http://collectiflahorde.com/>.

hipertexto, projetos de activismo que tiravam partido do potencial de distribuição para intervir coletivamente, e performances online que exploravam a presença remota.

Como assinala Grenne (2004), a Internet Art foi impulsionada pelas especificidades tecnológicas, económicas e sociais inerentes ao seu meio; no seu início, nos anos 1990, frequentemente as obras refletiam sobre questões da informação, comunicação e interação (p. 31). A Internet Art aumentou o alcance dessa produção artística, oferecendo novos modos de produção e apresentação, e novas maneiras de reorganizar e revitalizar as categorias frequentemente reificadas no mundo da arte.

### **I.3.3- Documentação digital e Arquivos Online**

Os aspetos observados na utilização criativa da tecnologia da Internet na aproximação entre artistas, e entre as práticas artísticas e os espectadores e utilizadores, para a construção de novos modelos de criação e apresentação da dança, articulam-se também com a documentação e arquivo da dança. As novas tecnologias e os novos média, trouxeram novas possibilidades de registo e notação da dança. Nos anos 2000 surgiram projetos desenvolvidos por reconhecidos coreógrafos que, em colaboração com equipas multidisciplinares desafiaram a ideia de capturar e documentar a dança, explorando modelos de arquivo e documentação online para preservar o seu repertório coreográfico, e disponibilizando novas metodologias de análise e reflexão, extremamente relevantes para divulgar o património coreográfico.

William Forsythe, coreógrafo pioneiro na construção de um arquivo interativo online, lançou em 2009 o projeto *Synchronous Objects - One flat thing reproduced*<sup>26</sup>, em colaboração com a Ohio State University. Em torno da obra *One Flat Thing, reproduced* (2000). Após a sua experiência em *Improvisation Technologies*<sup>27</sup>(1997), Forsythe construiu uma coleção de notações escritas, desenhos, vídeos, sons e imagens, apresentada num *website* que se tornou um objeto de conhecimento coreográfico. Esta coleção/arquivo em formato interativo permite a navegação e dispõe de ferramentas de manipulação, animação e diversos gráficos, através dos quais se podem conhecer particularidades da obra do coreógrafo, como aspetos do processo de composição coreográfica e improvisação. Com um certo cariz lúdico, esta proposta interativa

---

<sup>26</sup> <https://synchronousobjects.osu.edu/>

<sup>27</sup> *Improvisation Technologies - A Tool for the Analytical Dance Eye* (1993-1999), projeto online que deu lugar a um manual multimédia em formato de CD-ROM, desenvolvido por Christian Ziegler e Forsythe.

possibilita uma visão aprofundada em torno da obra de Forsythe, diferindo dos modelos de registo e documentação tradicionais como anotações, filmes e imagens. *Motion Bank*<sup>28</sup> é um projeto educativo e de investigação, da Companhia Forsythe, iniciado em 2010, que explora a prática coreográfica e a sua documentação, a partir de uma plataforma online que disponibiliza partituras e documentos coreográficos de vários criadores como Deborah Hay, Jonathan Burrows, Bebe Miller, Matteo Fargion, e Thomas Hauert. Estes projetos mostram-se relevantes para o desenvolvimento de sistemas de notação e organização que operam na digitalização e arquivo da dança e, como realça Varanda (2015), demonstram a complexidade do pensamento coreográfico (p.74).

*Siobhan Davies Replay* é um arquivo online criado em 2009 através de um projeto de colaboração da Siobhan Davies Dance e da Coventry University, coordenado por Sarah Whatley. Este arquivo<sup>29</sup>, que possibilita a navegação por vários elementos da obra de Davies, contém um extenso número de registos, imagens, vídeos, material de ensaios e textos, que procuram não só documentar os processos artísticos e obras, mas também transmitir o conhecimento coreográfico, constituindo um valioso recurso para informar outros processos no futuro. Os projetos referidos, de Davies e de Forsythe, expandem as possibilidades de arquivo da dança, e permitem, de acordo com Varanda (2015), o acesso e a observação da dança de uma perspetiva mais detalhada, de um modo mais frequente e a uma escala global (p. 76).

De relevância para a divulgação da dança existem ainda plataformas online de arquivo, documentação e desenvolvimento da dança contemporânea, compostas por redes nacionais e internacionais como: IMK - Inside Movement Knowledge<sup>30</sup>; Engaging Dance Audiences Projects- Dance USA<sup>31</sup>; e Digital Dance Atlas — Tanzplan Deutschland<sup>32</sup>. Em Portugal foi desenvolvida a plataforma *Transmedia Knowledge-Base for Performing Arts* (TKB)<sup>33</sup>, (disponível online desde junho de 2016), que promove a relação e conexão entre artistas, estruturas e investigadores, e a partilha de projetos, metodologias e processos criativos. Para além de uma base/arquivo de dados e obras de

---

<sup>28</sup> <http://motionbank.org/>

<sup>29</sup> <https://www.siobhandaviesreplay.com/>

<sup>30</sup> <http://insidemovementknowledge.net/>

<sup>31</sup> <https://www.danceusa.org/>

<sup>32</sup> <http://www.tanzarchive.de/projekte/digitaler-atlas-tanz/>

<sup>33</sup> Uma base de conhecimento multimodal aberta, desenvolvida pelo Centro de Linguística da Universidade Nova de Lisboa – FCSH, em parceria com a Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa (Interactive Multimedia Group); o Centro de Linguística da Universidade do Porto (CLUP); O Espaço do Tempo; e a Amsterdam Hogeschool voor de Kunsten, da Universidade de Amsterdão.

vários artistas e estruturas de dança contemporânea, este importante e inovador projeto transdisciplinar, concebido e coordenado pela Prof. Dra. Carla Fernandes, disponibiliza ferramentas digitais de apoio à criação e análise, nomeadamente um *software* que envolve notação e vídeo, para auxiliar diferentes fases da composição.

### **I.3.4 - Plataformas de Ligação, Conexão e Partilha**

Paralelamente à generalização e desenvolvimento da tecnologia da Internet, e à sua utilização criativa na arte, aumentou o número e complexidade de páginas web sobre as artes performativas. Jornais e revistas especializadas online, páginas de apresentação, informação e divulgação, permitem um acesso imediato a um vasto conjunto de informações acerca de várias estruturas, espectáculos, companhias e artistas, conferindo-lhes visibilidade e tornando-as mais próximas do público. O potencial de convergência e contacto entre artistas e estruturas de diversos pontos do planeta, deu origem a redes online, plataformas especializadas e a grupos e fóruns internacionais de partilha de informações, pesquisa, discussão e divulgação da dança.

Distinguem-se nesta esfera a plataforma *The Dance and the Technology Zone*<sup>34</sup>, onde se pode aceder ao arquivo de listas de contactos, links, fóruns e textos, sobre o envolvimento da tecnologia e dos novos media na dança produzidos entre 1995 e 2001; e a plataforma *Dance-Tech*<sup>35</sup>, criada em 2007 por Marlon Barrios Solano, que assenta num modelo social em rede onde se promove o contacto entre pessoas com interesses comuns, em torno da dança e das novas tecnologias e onde coincidem a divulgação de eventos e obras, troca e partilha de experiências e oportunidades de colaboração.

Persistentes desde o início desta história e sempre em atualização, projetos seminais como o Rhizome.org<sup>36</sup> e o Turbulence.org<sup>37</sup>, são galerias virtuais, transversais a várias disciplinas artísticas, mas também fóruns, fomentando um encontro online característico destas comunidades. “Net.Art of the 1990s had always clustered around online communities - indeed, it could easily be argued that the discussions that took place on Nettime, Rhizome and The Thing constituted the movement's most central activity”

---

<sup>34</sup> <http://www.art.net/~dtz/dtz.html>

<sup>35</sup> [www.dance-tech.net](http://www.dance-tech.net)

<sup>36</sup> [www.rhizome.org](http://www.rhizome.org) –plataforma seminal na história da arte contemporânea e tecnologias digitais, fundada por Mark Tribe, transformou-se rapidamente numa plataforma especializada em Internet Art.

<sup>37</sup> [www.turbulence.org](http://www.turbulence.org) – site pioneiro sobre Internet Art, surgiu em 1996 para promover o desenvolvimento de trabalhos experimentais que abordam a Internet como lugar de criação, produção e transmissão da arte.

(Cornell & Halter, 2015, p. xx). Como sugerem Cornell e Halter estas plataformas foram determinantes para a conexão e organização de grupos de interesses comuns como a Net Art, contribuindo em muito na proliferação de cruzamentos artísticos transdisciplinares e novos modelos de difusão da arte contemporânea que vieram a influenciar a arte produzida desde o início no séc. XXI.

### **I.3.5 - A sociedade em rede**

O início do milénio foi marcado pelo aparecimento de várias plataformas, blogs, aplicações e outras formas de vida social em rede, que segundo Cornell e Halter (2015), se tornaram lugares comuns de expressão pessoal e profissional. Como explicam estes autores um cronograma das principais plataformas fundadas na primeira década do século XXI – Wikipédia (2001); Friendster (2002); Blogger (2003); MySpace (2003); Second Life (2003); Facebook (2004); Flickr (2004); Reddit (2005); Youtube (2005); iOS (2007); Twitter (2007); Tumblr (2007); Grindr (2009); Instagram (2010) – demonstra como a intensificação da experiência interpessoal online das redes sociais se tornou uma parte importante da cultura global (p.xx). O desenvolvimento dos *social media*<sup>38</sup> e aparecimento das redes sociais colocam o indivíduo e as relações que estabelece como elemento central da rede, uma espécie de arena social que se desenha em torno de si mesmo. Os processos de individualização, a perda generalizada do anonimato, a vigilância e controlo, são algumas das questões geradas pelo impacto identitário, social e cultural destas plataformas.

Os efeitos da comercialização e expansão da Web nos anos de 1990 e do aparecimento dos social media nos anos 2000, alteraram modelos e formas de interação social que colidiram não só com as relações pessoais e profissionais, mas também com as várias dimensões do ser humano. A nível cultural por exemplo assistiu-se à intensificação e reformulação da democratização da informação, fruto não só da maior acessibilidade e distribuição, mas também da aproximação entre pessoas e com estruturas que as redes promovem. Estes aspetos contaminaram as práticas artísticas que, em alguns casos, espelham a utilização da rede e a reatualização das possibilidades de conexão, que influíram, por exemplo, nas questões da participação nas artes performativas.

---

<sup>38</sup> Relacionados com o desenvolvimento da Web.2.0., popularizada a partir de 2004 pela empresa americana O'Reilly Media. Web 2.0, é um termo que se aplica à criação de ambientes propícios à interação social online e à criação e manutenção de redes sociais.



A participação na arte, não é uma novidade exclusiva da utilização da Internet, mas as suas características e utilização contribuíram para discutir e reformular processos participativos, reposicionando os papéis de espectador, utilizador e criador como se verifica nos projetos *Hands on Dance* (2001), *The TRIAD* (2001) e *The Eurodانس* (2002) desenvolvidos por Sita Popat. *Hands on Dance Projects* (de 2000 a 2001), combinava modelos de CMC<sup>39</sup> – o email, a página web e a videoconferência – para conectar 37 participantes sem experiência em dança, um grupo de bailarinos e um diretor artístico, estimulando a participação dos utilizadores da Web - “coreógrafos de poltrona” - num processo de criação (Popat, 2006, p.69). Em *The TRIAD Project* (2001), com o objetivo de explorar a mediação do processo criativo em dança, Popat aprofunda a comunicação via Internet e convoca 40 jovens bailarinos de Inglaterra, EUA e Portugal para colaborar artisticamente, utilizando o *software* Think e uma plataforma com diversos níveis de interação online, onde se podia publicar, partilhar, e discutir as fases do processo coreográfico. Em *The Eurodانس Project* (2002), 26 estudantes do ensino superior em Dança, de sete países europeus, são envolvidos numa cocriação online durante nove meses; assistidos pelo *software* Snugfit, os participantes partilhavam vídeos e discutiam o material coreográfico criado na rede, culminando o processo na apresentação em palco, da performance construída online.

Após a experimentação das possibilidades tecnológicas que caracterizou os anos de 1990, os artistas emergentes na segunda década do século XXI focam-se no cruzamento de várias estruturas, dispositivos, plataformas e processos da e na Internet, na problematização dos impactos sociais e pessoais da tecnologia, e no potencial de expansão dos campos artísticos. *Dansathon*<sup>40</sup> um evento participativo, convocado online com o objetivo de imaginar o futuro da dança, que aconteceu em Setembro de 2018, em simultâneo em Liège, Londres e Lion é disso um exemplo. Integrado na Bienal de Dança de Lion, o encontro promovia a conexão e colaboração entre bailarinos, coreógrafos, designers, web designers, criativos, técnicos de programação, investigadores e start-ups, incentivando a criação de equipas interdisciplinares, na partilha de experiências de cocriação, com o intuito de explorar novas relações da prática artística da dança com

---

<sup>39</sup> CMC- Computer Mediated Communication - refere-se à comunicação entre duas ou mais pessoas, e aos vários meios de comunicação entre humanos através da utilização das novas tecnologias. Existem dois tipos de CMC, assíncrona e síncrona. Bell et al. (2004), explicam esta distinção utilizando uma analogia com o conceito de conversar: referindo-se aos emails, à troca de mensagens e informações, a primeira não se assemelha a um diálogo, a resposta não é imediata; enquanto que a comunicação síncrona designa uma conversa em tempo real, com a possibilidade imediata de troca, discussão e partilha (p.27).

<sup>40</sup> <http://www.dansathon.org>

tecnologias, como a Internet. Sob o tema geral "Audience and Community", as várias equipas foram desafiadas a desenvolver um projeto artístico, físico ou em aplicação, como resposta a questões lançadas sobre novas formas da dança digital, os limites destas práticas e os seus modos de expansão.

#### **I.4 - Pós-Internet e a Dança – Refletir sobre uma condição**

A ‘computadorização’ da cultura deu lugar a um campo fértil de novas formas culturais e implicou redefinir as existentes. Manovich (2001) considera este processo de reformulação cultural, segundo a lógica dos novos media, a base que edifica a sociedade de informação e comunicação (p.9). “The Internet, which can be thought of as one huge distributed media database, also crystallized the basic condition of the new information society: overabundance of information of all kinds. “(Manovich, 2001, p.35). Esta conjuntura, que origina muitas transformações culturais e sociais, sustenta o terreno onde emerge uma condição vigente: a omnipresença da rede.

Presencia-se atualmente o entrelaçar entre o físico e o virtual, e o requalificar contínuo da sociedade perante os desenvolvimentos das novas tecnologias e os galopantes processos de remediação operados pelos novos media. O espaço social, o espaço público, o espaço privado, o indivíduo, a identidade, a intimidade são alguns dos conceitos que esta condição veio dilatar e transmutar. A transformação e reatualização face às inovações tecnológicas e às possibilidades da rede tornaram-se constantes. Este momento é o que alguns autores denominam como era Pós-Internet, uma designação que procura caracterizar uma condição subjacente à cultura contemporânea, que advém do fenómeno de ubiquidade da Internet, sobre a qual alguns artistas têm refletido.

O termo Arte Pós-Internet <sup>41</sup>surgiu no ensaio da artista Marisa Olson, *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture* (2008), publicado no site We Make Money Not ART. A autora reflete sobre a cultura visual digital, a sua estética e a obra de alguns artistas, conhecidos como *pro surfers*<sup>42</sup> que trabalham a partir da apropriação de conteúdos disponíveis online, que são cortados, editados e colados possibilitando novos sentidos. Segundo Doulas (2011), a controversa designação de Olson caracteriza a arte produzida sob a influência da Internet e dos novos media, distinguindo-a da arte estritamente baseada na Internet. ( p.1).

---

<sup>41</sup> Tradução do inglês Post Internet Art.

<sup>42</sup> Olson (2008), refere-se ao blog *Nasty Nets*, do qual é co fundadora.

Artie Vierkant, artista e ensaísta, debateu as questões da autoria e materialidade na arte e escreveu um ensaio/manifesto onde discute os propósitos artísticos e o significado do termo *Post Internet*: “Post-Internet is defined as a result of the contemporary moment: inherently informed by ubiquitous authorship, the development of attention as currency, the collapse of physical space in networked culture, and the infinite reproducibility and mutability of digital materials.” (Vierkant, 2010, p.3).

As características do momento contemporâneo que Vierkant sinaliza surgem, segundo Olson, em resposta ao impacto dos novos media. O resultado é o eclodir de novas perspectivas artísticas que questionam tanto os conceitos - de autoria e materialidade na arte e de exposição e valorização do objeto artístico - como o posicionamento destas intervenções perante tal impacto. A arte Pós-Internet transporta consigo as características da rede e um olhar crítico sobre a mesma que, de acordo com Olson (2013) resulta em abordagens online e offline, inscritas tanto no físico como no virtual. (p.61). Este é um princípio que distingue a arte Pós-Internet da New Media Art ou da Internet Art<sup>43</sup>, pois acrescenta uma dimensão mais física numa perspectiva de continuidade histórica.

O *pós* não pretende romper com o passado nem com o meio, ou eliminar a sua existência, mas sim salientar a capacidade de refletirmos sobre ele; opera como prefixo emancipador, referindo-se à produção artística que tomou consciência da generalização da Internet ou que, na perspectiva de Mchugh (2011), a encara como presença garantida. Com ou através da Internet, estes artistas optam pela descentralização do confronto entre espaço físico e espaço virtual, e propõem uma realidade que se desenrola entre o online e o offline, para produzir um pensamento e um discurso crítico que não descure o impacto cultural e social do desenvolvimento tecnológico. Os autores focam-se na problematização do momento atual e na produção artística que aborda criticamente a sociedade da informação e comunicação, considerando que esta arte reflete sobre o papel e a presença generalizada da tecnologia em rede na sociedade, ciente da ubiquidade da Internet, da qual se reconhece como parte integrante e que procura compreender como

---

<sup>43</sup> New Media Art e Internet Art referem-se a obras e autores que utilizam os novos media e/ou a tecnologia da Internet como ferramentas e suporte de apresentação, enfatizando os aspetos técnicos e materiais, o que de acordo com as reflexões de Vierkant e Olson, os distancia dos propósitos e intenções da arte Pós-Internet que para além destes aspetos explora as alterações culturais que surgiram a partir da generalização e desenvolvimento da Internet. Como refere Douglas (2011): “As technology and the internet inherently inform and mediate the work of the contemporary artist, the abandonment of New Media is marked with the abandonment of its specificities, recognizing that Post-Internet encapsulates all of these conditions” (p.3).

condição que pode reatualizar convenções culturais e artísticas. Brutti (2017), do coletivo (La) Horde, explica o conceito da seguinte forma:

The term post-internet is extremely relevant when it comes to performance, but somehow surprising that dance never took over that concept which is really linked to our practice. The internet gave us access to intimacy and we can observe people filming themselves in their bedroom while dancing and performing. It's a really powerful act of representation. Many types of dance were born on the internet, like Jumpstyle, that we are currently working on. (Brutti, 2017, s.p.)

O posicionamento do coletivo (La) Horde perante a relação entre dança e Internet, identificável nas suas produções e no seu discurso sobre as mesmas, espelha os princípios da Arte Pós-Internet, e em *To Da Bone* (2017), ao reativarem o *Jumpstyle*, demarcam um novo território que importa investigar: a dança Pós-Internet.

## **CAPÍTULO II – Enquadramento Metodológico e Conceitos Operativos**

### **II.1 - Enquadramento Metodológico**

O eixo central desta dissertação é a análise de três projetos no campo da dança teatral contemporânea, que utilizam a tecnologia da Internet na criação coreográfica, em processos que implicam a conectividade e a participação.

A perspetiva metodológica<sup>44</sup> adotada cruza um conjunto de métodos de pesquisa qualitativos, enraizados na tradição de pensamento crítico e interdisciplinar próprio das ciências sociais e humanas. Contribui o percurso académico e profissional da investigadora na dança contemporânea que, como referem Matthews e Ross (2010), é indissociável da investigação, porque modela o seu olhar sobre o mundo e o que nele acontece (p.18). O processo foi contínuo e aberto ao seu desenvolvimento considerando, como explicam Matthews e Ross (2010), que a informação existente não é fechada e isolada, mas parte de um todo que inclui o modo como pensamos acerca de nós próprios e da sociedade envolvente, e que assim como as várias partes que o constituem, está em constante mudança e atualização<sup>45</sup> (p.17).

---

<sup>44</sup> Procurou simplificar-se a abordagem metodológica e adotar uma estrutura orgânica, recorrendo a diversos métodos de modo a promover uma abordagem centrada nas particularidades do campo e nas características e qualidades dos objetos de estudo propostos, que não são mensuráveis nem quantificáveis.

<sup>45</sup> A permanente atualização, é uma condição particularmente importante quando se aborda o envolvimento das novas tecnologias. Importa ressaltar que a atualização dos processos, sistemas e dispositivos em torno da tecnologia da Internet, acontece a um ritmo bastante acelerado, e o que hoje observamos como um dado inovador associado a esta tecnologia, num futuro muito próximo pode estar desatualizado ou ultrapassado.

De importância estruturante para compreender as especificidades qualitativas e tecnológicas das práticas artísticas analisadas, a revisão da literatura centrou-se no estudo de produção científica da área de estudo selecionada, onde constam autores de diversas disciplinas – Cibercultura e Estudos dos Novos Media, Estudos de Dança e Estudos de Performance – que se articulam com outras disciplinas artísticas e com o campo das ciências sociais. Esta revisão está concentrada no primeiro capítulo, contextualizando o desenvolvimento das práticas, numa abordagem da história da dança e novas tecnologias, com ênfase na Internet, remetendo a obras que, nesta história, demonstraram particular qualidade e singularidade técnica, criativa e experiencial.

O corpo de análise incide em projetos artísticos ativos e em circulação durante a pesquisa e que respondem aos seguintes critérios: identificam-se como dança contemporânea; envolvem a participação de *peças reais*<sup>46</sup>; utilizam a Internet no processo criativo e a interação online; e implicam conexão pela rede. Os dados e análise foram processados através de observação dos espectáculos, conferências e conversas pós-espectáculos; bibliografia; recolha e análise documental de informação de cada espectáculo como fichas técnicas e artísticas, artigos dos criadores e de imprensa, fotografias, vídeos e documentários; e realização de entrevistas semiestruturadas.

Como no espectáculo *To Da Bone* (2017), participaram elementos de uma comunidade online específica, existia um interesse particular no processo e nas experiências pessoais dos participantes, e no modo como se expressam sobre as mesmas. A seleção dos entrevistados, Camille Dubé e Nick Reisinger, que integram o elenco da peça e a comunidade do *Jumpstyle*, foi pautada pelo seu papel enquanto participantes/intérpretes do projeto e pela pertinência de uma visão pessoal do participante. Estes bailarinos partilharam não só a sua história e perspetiva em palco, mas a sua experiência como membros de uma comunidade online, salientando particularidades de outro modo inacessíveis.

---

<sup>46</sup> A utilização da designação reais no âmbito desta dissertação pretende realçar um conjunto de pessoas que integram no processo artístico a sua visão do mundo e das coisas, experiências, histórias, problemáticas, ações. Desse modo se enfatiza a intenção de aproximar ou misturar a arte com a vida, com o quotidiano, através da integração no espectáculo teatral das questões, e das pessoas envolvidas numa determinada realidade. Compreende-se que realidade e real são conceitos complexos, instáveis e ambíguos, muitas vezes utilizados para discutir questões relacionadas com a percepção e a virtualidade, mas não são essas questões que se pretendem discutir com a utilização desta designação, que serve aqui exclusivamente para caracterizar e distinguir os participantes envolvidos nas obras analisadas.

Nas entrevistas seguiu-se um guião de tópicos permeável ao decorrer das mesmas. Com Camille Dubé <sup>47</sup> e Nick Reisinger<sup>48</sup>, o primeiro contacto e a entrevista ocorreram online, com o recurso<sup>49</sup> às aplicações de Gmail, Messenger e Skype. Relativamente a *Re:Rosas!* (2013) tendo em conta que existem mais de 406 reinterpretações disponíveis online, optou-se por incidir na análise das características formais do projeto e em sete das propostas apresentadas. Para compreender os contornos da experiência foram analisados os comentários online entre participantes, pois não seria exequível nem produtivo uma análise através de entrevistas.

No caso de Samira Elagoz, optou-se por contactar a criadora/participante por email e depois agendar um encontro presencial que ocorreu a 2 de fevereiro de 2019, no Zodiak em Helsínquia, após a apresentação de *Cock, Cock...Who's There?*(2016). Destaca-se ainda a palestra/discussão *Female Gaze*<sup>50</sup>, onde a autora explicou detalhadamente o seu percurso e o trabalho que desenvolve, a partir de um mergulho na sua história pessoal. Aqui foi possível conhecer o olhar de Elagoz, sobre o próprio trabalho e o lugar deste na atualidade, o que foram dados importantes para a análise.

## **II.2 – Conectividade, Interação e Participação**

Os conceitos operativos convocados para esta dissertação, reconhecidos como elementos chave para esta pesquisa, são voláteis e vulneráveis, e concretizam-se nos diferentes aspetos identificados em cada caso estudado. As diferentes obras analisadas utilizam a interação na Internet e diversos modelos de conectividade, para estabelecer formas distintas de participação, inerentes a cada um dos projetos artísticos. Importa clarificar o que se entende por conectividade e participação e qual a relevância destes conceitos na análise desenvolvida. O conceito de interação é também particularmente relevante quando se fala de participação.

O projeto *Re:Rosas!*(2013) está disponível na *World Wide Web* e ativa a participação do espectador ao incitá-lo a criar a sua própria versão de Rosas danst Rosas.

---

<sup>47</sup> Entrevista realizada por Skype, no dia 27 de fevereiro de 2019, às 14h – Anexo 4

<sup>48</sup> Entrevista efetuada por Messenger, no dia 9 de março de 2019. às 17.30h. – Anexo 5

<sup>49</sup> Como salientam Matthews e Ross (2010), a Internet pode ser um lugar apropriado para a recolha de dados, e trazer um conjunto de vantagens à pesquisa científica, ao possibilitar o contacto com pessoas que se encontram em lugares distintos ou que não tem disponibilidade de participar pessoalmente (p.299).

<sup>50</sup> *Female Gaze*, palestra e discussão com a participação de Samira Elagoz e Hannaleena Hauru (realizadora), inserida na programação do festival Side Step 2019, ocorreu no dia 1 de fevereiro de 2019 às 21.15, na sala Valssaamo, no Zodiak, Helsínquia, Finlândia.

Na página do projeto observa-se a conexão entre diferentes pessoas, de diversos lugares e faixas etárias, que interagem com o material disponibilizado e entre si.

Por sua vez, em *To Da Bone* (2017) os aspetos conectivos e participativos centram-se na análise de uma comunidade online em particular. *Jumpstyle* é o termo utilizado para nomear esta comunidade, unida em torno de um estilo de dança com o mesmo nome que surgiu e se tornou global através da interação estabelecida na rede de Internet. O coletivo (La) Horde, que criou este projeto, convoca a participação desta rede de conexão, para em colaboração construírem um espectáculo que debate os limites da própria rede. O espectáculo, uma quase metanarrativa sobre o *Jumpstyle*, oferece a visão de uma comunidade a pensar-se a si própria.

Samira Elagoz utiliza as redes sociais, os sites de anúncios e as plataformas de encontro online para se conectar com estranhos. Iniciou em 2015, *The Stranger Project*, um pesquisa experimental e documental que inicia na Internet, através de plataformas como o Craigslist, o ChatRoulette ou o Tinder, que adota como pontos de conexão e interação com os participantes das suas obras. Na busca de respostas sobre o que as pessoas são e podem ser, é no encontro com estranhos e na presença de uma câmara, que investiga sobre intimidade e sociedade. Este projeto deu origem a várias obras desta autora como: *Craigslist AllStars* (2016, documentário) e *Cock Cock...Who's There?* (2016, performance), que é objeto de estudo desta dissertação.

### **II.2.1 - Conectividade e as comunidades online**

Por conectividade entende-se a forma como os vários elementos de um sistema se inter-relacionam, ou seja, o modo de ligação entre distintos nós, pontos ou lugares e as relações entre si. Conectividade é uma instância do público, da partilha e do coletivo, é um termo utilizado, por exemplo, nas áreas da informática, da arquitetura ou da organização do território; e remete para o que opera num ambiente em rede, característica do que é conectivo. A designação conectividade, que implica e estrutura uma malha coletiva, assinala nesta dissertação a existência de uma ligação ou conexão, que se estabelece entre pontos distintos de uma rede. Os pontos distintos correspondem a pessoas que não se conheciam anteriormente ou a informações às quais não tinham acesso. É através da comunicação mediada pela tecnologia da Internet que se edificam no ambiente virtual malhas ou redes de conexão que dão lugar à interação.

Segundo Peter Kollock e Marc Smith, conforme citados por Popat (2006), as redes de computadores ligados na Internet foram utilizadas para criar “novos espaços sociais” em que as pessoas podem encontrar-se e interagir. Através, por exemplo, do email ou da *World Wide Web*, desenvolveram-se uma variedade de métodos de comunicação multimédia que possibilitaram novos modelos de sociabilidade (p.36). A Internet, como assinala Popat (2006), possibilitou e deu lugar a comunidades que existem e se conhecem online, como refere a autora: “The word ‘community’ can be employed in the range of different contexts, including communities of locality, social structure or interest”(p.38).

O conceito de comunidade é impreciso e muito contestado, pois pode, de acordo com Bell et al. (2004), assumir diferentes significados. Apesar da maleabilidade do conceito, entende-se que uma comunidade se rege pela existência de laços interpessoais que unem os seus diversos membros. Estes laços podem ser estabelecidos de diversas formas: pessoas que habitam na mesma área geográfica; pessoas que estão conectadas por interesses em comum, que partilham objetivos, valores e princípios, ou um “senso comunitário”, quando têm a sensação de pertencer a determinada unidade social (p.16).

Por comunidade online entende-se um conjunto de pessoas, conectadas através de uma rede na Internet, que interagem, que participam de discussões públicas, que se organizam segundo interesses e objetivos em comum e partilham *o senso de comunidade*, formando deste modo teias de relacionamento. A aglutinação de pessoas em ambiente virtual, envolve a partilha, a troca e a sensação de pertencer ao conjunto, e rege-se por convenções semelhantes às das comunidades com proximidade física e geográfica.

O conceito de comunidade online é especialmente importante para a compreensão do fenómeno do *Jumpstyle*, assim como para a análise das obras criadas pelo coletivo (La) Horde. Na peça *To Da Bone* (2017), é explorada a dimensão processual do *Jumpstyle* e invocado o poder constituinte desta comunidade, através de uma abordagem quase etnográfica do complexo conjunto de relações que se desenrolam entre o online e o offline.

## **II.2.2 – Interação**

Em 1960 David Berlo, como cita Popat (2006), classificou a interação como o ideal de comunicação, meta da comunicação humana, que envolve troca e capacidade de empatia, aspetos essenciais para comunicar com sucesso, e cujas regras e convenções associadas se encontram também na comunicação mediada pela Internet (p.41).



De acordo com Dixon (2007), que problematiza a interação na performance digital, a popularização do termo interativo no meio acadêmico e artístico deve-se à associação entre interface e interação, estabelecida em 1962 por McLuhan (p.560). A designação interatividade surge associada à interação que envolve as novas tecnologias e é usualmente utilizada para referir a interação que ocorre em ambiente virtual ou para categorizar uma propriedade técnica. Dixon (2007), distingue diferentes tipos de interatividade na arte e na performance, e define quatro categorias – Navegação, Participação, Conversação e Colaboração – de acordo com o nível de interação, e com a “abertura” da obra, aspecto que implica na profundidade da experiência interativa (p.563).

No início do milênio, o termo ‘interativo’ foi aplicado reiteradamente em contextos muito distintos com o intuito de enfatizar uma condição técnica. Importa distinguir o significado deste termo da designação interação, que se refere ao processo de troca mútua e de partilha recíproca de informação, e que não envolve necessariamente a tecnologia. Para clarificar esta questão de terminologia, Popat (2006), sublinha as perspectivas de Beryl Graham [1997, p.39] e de Brenda Laurel [1993] que identificam o conceito de participação como fundamental para compreender a interação, um fenómeno bidirecional em que a decisão de participar é um requisito essencial, assim como a sensação de estar envolvido, de “fazer parte de”. Evidencia ainda a importância da relação dinâmica que acompanha o ciclo participação-interação, em que a participação estimula novas interações, e assim sucessivamente (p.31).

Embora também se compreenda esta perspectiva cíclica, o que nesta dissertação se indaga é a implicação, na prática coreográfica, da participação potenciada por conexões estabelecidas na Internet. Neste sentido reconhecem-se nas investigações de Dixon e Popat contributos cruciais para a compreensão destes conceitos, nas distintas formas de análise dos níveis e variáveis de interação nas artes performativas associadas a tecnologias computadorizadas; e do papel que estas tecnologias e as suas possibilidades de comunicação e de interação, ocupam na mediação da participação na arte.

### **II.2.3 Participação**

A relação entre o espectador e a obra de arte integra um conjunto de ações do espectador, do público, do amador, ou seja, do individual face ao objeto artístico. Estas ações que incluem um processo de observação e interpretação, acrescentam ao objeto artístico algo de único, que nesse processo de interação é, segundo Duchamp [1957], o que possibilita a existência da obra.

Ao fim e ao cabo, o ato criativo não é desempenhado apenas pelo artista; o espectador põe a obra em contacto com o mundo exterior ao decifrar e interpretar as suas qualidades internas e, acrescentando, assim, a sua contribuição ao acto criativo. (Duchamp, 1997[1957], p.3).

Trata-se de um processo de múltiplos agentes e diversas fases, como assinala Duchamp [1957]. O ato criativo percorre a composição artística, a passagem para a exposição ou apresentação e o momento de observação, desconstrução e interpretação. Este processo de recepção da obra de arte é, segundo Eco, o que completa a obra aberta enquanto produto artístico. (Eco, 2006 [1962], p.36). A relação entre a obra de arte contemporânea e o espectador aprofundada por Eco, é também questionada por Rancière, que coloca o espectador no centro da discussão sobre as relações entre arte e política:

Quanto à emancipação, essa começa quando se põe em questão a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem elas próprias à estrutura da dominação e da sujeição. A emancipação começa quando se compreende que olhar é também uma acção que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, como o aluno ou o cientista. Observa, seleciona, compara, interpreta. Liga o que vê com muitas outras coisas que viu noutros espaços cênicos e noutro género de lugares. (Rancière, 2010, p.22).

Ao analisar esta relação do espectador com a arte e com os sentidos que se produzem neste encontro, Rancière questiona o papel do espectador como agente de transformação englobado no coletivo.

Quando se fala de participação na arte continua a refletir-se sobre as dimensões do individual e do coletivo. O conceito de participação, central na arte contemporânea, atravessa um conjunto de possíveis modelos de integração do público no processo criativo, com maior ou menor grau de interação, com um sentido educativo ou não, com maior ou menor ênfase no processo artístico.

A palavra participação, é geralmente utilizada para designar o ato de integrar um processo ou sistema coletivo, e é também associada a questões de cidadania e política. Participar implica uma decisão para o envolvimento, a interação, a partilha, e relaciona-se com o ‘fazer parte de’ um movimento, uma causa ou qualquer ação coletiva, com um propósito específico. Socialmente, são continuamente estabelecidas relações entre pares, e o ser humano participa, enquanto ser social, em diferentes contextos e propósitos coletivos. Pode assim dizer-se que a participação convoca o individual para o coletivo.

Como nota Madeira (2012), a ativação e implicação do espectador no sentido da criação e participação no acto artístico, “tem-se ampliado desde os anos 90 através de um contexto de maior ‘hibridação estrutural’” (p.5). A reflexão de Bourriaud [1998], sobre o fenómeno participativo nos anos de 1990 e a possibilidade de uma arte que se articula com a esfera social num processo de relação, representa um marco importante na conceção de arte participativa. A última década do séc. XX foi um período prolífero relativamente à participação na arte e o discurso deste autor em torno da estética relacional catalisou muitos debates sobre a participação (Bishop, 2006, p.160).

Bishop (2006), centra-se na dimensão social da participação, e para além da discussão da configuração plástica ou das questões estéticas envolvidas, problematiza o contexto em que se desenvolvem estas práticas chamando a atenção para a linha de continuidade que liga o impulso participativo dos anos de 1960 aos dias de hoje. Neste sentido, enumera três argumentos que constituem o cerne da sua perspetiva: a ativação do sujeito, pela experiência da participação física ou simbólica, com o intuito de que o participante recém-emancipado se encontre apto a determinar a sua própria realidade social e política; o gesto de cedência da autoria, entendido como estímulo para um modelo social mais positivo e não hierárquico, que se apoie na produção ou criação compartilhada, em partes ou na totalidade da obra, modelo que é convencionalmente considerado mais igualitário e democrático; e a restauração do vínculo social por meio de uma elaboração coletiva de significado (p.12).

As motivações subjacentes às práticas artísticas participativas sublinhadas por Bishop, são, como a autora indica, indissociáveis das mudanças sociais, económicas, políticas e culturais que ocorreram ao longo do séc. XX. deLahunta (2002), Bishop (2006) e Dixon (2007) apontam nesta linhagem histórica um conjunto de correntes artísticas precursoras na implementação da participação na arte: os Futuristas, que, segundo Dixon (2007), ao provocarem a interação com o público, resgataram sistematicamente nas suas performances essa participação; o movimento político e cultural russo Proletkult, que por volta de 1917 incitava a ativação dos cidadãos na manifestação artística (Bishop, 2006); os movimentos artísticos Avant-Garde, especificamente o movimento Dada, e a participação do público nas suas ações coletivas (deLahunta, 2002); e o Situacionismo Internacional, fundado por Guy Debord que, segundo Bishop (2006), projetou um conjunto de situações que visavam quebrar com a espectacularidade da sociedade capitalista, nelas envolvendo o público como participante ativo. Dixon (2007) e Goldberg (2011), referem também os *Happenings* enunciados em

1959 e 1960 por Alan Kaprow, que envolvem o espectador na obra. “Having decided that it was time to ‘increase the ”responsibility” of the observer’, Kaprow issued invitations that included the statement ‘you will become a part of the happenings; you will simultaneously experience them’”(Goldberg, 2011, p.128).

Influenciados pelos Happenings, pelo movimento Fluxus e pelo carácter experimental dos projetos de John Cage e Merce Cunningham, um conjunto de bailarinos americanos da década de 1960, começou a introduzir os mesmos princípios na dança. Yvonne Rainer, Steve Paxton, Trisha Brown, Simone Forti, Lucinda Child’s e Deborah Hay, fundadores da dança pós-moderna, são alguns dos nomes que, como refere Goldberg (2011), procuraram aproximar a arte das atividades do quotidiano, que introduziam nas suas obras (p.138). Alguns destes bailarinos fundaram em 1962, em conjunto com outros artistas, o Judson Dance Theater, que viria a romper com as convenções artísticas dominantes na dança. Com uma visão democrática da prática artística, este grupo distanciava-se assim da excepcionalidade geralmente associada ao artista e à obra de arte e, conforme nota Fazenda (2012), “incorporava e atualizava novos ideais de participação dos indivíduos nas atividades artísticas, mais abrangentes e antielitistas” (p.38). É esse carácter reconstrutivo, disruptivo no sentido em que visa abraçar a criatividade coletiva e questiona uma prática alicerçada na tradição autoral, que aqui se pretende destacar.

O processo de participação na criação coreográfica, contém inúmeras possibilidades de integração do participante, em diversas fases, partes ou na totalidade do processo, em momentos distintos e de variadas formas, desde a pesquisa, à conceção, composição, interpretação e apresentação da obra. Enumeram-se algumas opções: 1) o participante reflete sobre uma estrutura previamente definida pelo artista e contribui com conteúdos ou estímulos para a construção da obra; 2) o participante é convidado a realizar tarefas direcionadas pelo autor, com o propósito produzir material e conteúdos para o produto artístico; 3) o participante, em diálogo com o artista, partilha aspetos pessoais e reflexões em torno de si e do que o envolve, de modo a colaborar na construção e no conteúdo de determinada obra; 4) o participante é desde o início convidado a colaborar com a equipa criativa, para em conjunto definirem os objetivos, intenções e finalidades do projeto; este tipo de participação envolve muitas vezes conjuntos de participantes, membros de comunidades ou grupos, e as criações resultantes deste processo refletem os seus interesses e necessidades enquanto comunidade.

A partilha, a interação e a colaboração são essenciais ao processo de participação, independentemente do grau de aproximação entre os vários agentes envolvidos, e de ser ou não adotada a utilização da tecnologia da Internet e de modelos online em rede.

Problematizada por diversos autores e nas suas várias dimensões, a participação na arte implica a integração de ‘gente real’ no processo criativo e/ou produto artístico. O espectador, o público, o utilizador, o amador, o profissional, o estranho, o outro, ‘real people’ como enfatiza Elagoz (2019), ou ‘gente real’ como designa Madeira (2012), representam as ‘pessoas reais’, as suas questões, as suas histórias, em suma as suas realidades. Como elucida Madeira (2012):

No caso específico dos “espectáculos com gente real”, esta questão é respondida por uma tentativa de “representar o próprio real”, não através da mediação mimética de um actor, mas através da própria acção dos agentes que nela participam, fazendo assim diluir as distinções entre performer e espectador, profissional e amador, produção e recepção, enfim suprimir o pano de boca e misturar ficção e realidade. Nesta construção híbrida onde se misturam os códigos específicos da arte e da vida — ou seja, numa arte que utiliza a própria vida, as suas problemáticas específicas e os actores sociais que a corporizam como matéria — sublinha-se paradoxalmente uma equivalência entre real e ficção, enquanto construção e produto de representações sociais. (Madeira, 2012, p.6).

Os casos estudados no âmbito desta dissertação, implicam a ativação e participação desta “gente real” no ato criativo, como designa Madeira. A perspetiva encontrada por esta autora, expressa o cariz participativo e abrange a multiplicidade de pessoas que participam também nos casos analisados na presente investigação, pelo que, se adota esta designação para a sua caracterização. De diferentes formas, estes projetos propõem uma aproximação da arte e da vida, contribuindo para o colapso da divisão entre público e artista, profissional e amador, ao colocar os participantes e as suas perspetivas e experiências como elementos centrais dos vários projetos.

### **CAPÍTULO III - *Re: Rosas!* – The fABULEUS Rosas Remix Project**

30 years ago, dance company Rosas put itself on the map with the production *Rosas danst Rosas*. This choreography has since been staged all over the world. And now it's your turn. Dance your own *Rosas danst Rosas*, make a video film of it and post it on this site. (...) After that it becomes your dance: *you dance Rosas*. In a different setting, with a huge number of dancers... any way you like! (Rosas / fABULEUS, 2013).

Como sugere o título *Re:Rosas!* é uma nova vida, de um objeto artístico do passado que se reatualiza no presente. Iniciado em junho de 2013 pela companhia Rosas e pela organização de produções artísticas belga FABULEUS, em colaboração com a produtora Danspunt, este projeto, que inicialmente consistia na criação de um site, promove a apropriação criativa em torno de uma peça icónica da coreógrafa Anne Teresa de Keersmaecker<sup>51</sup>, *Rosas Danst Rosas* (1983).

### III.1 - Anne Teresa De Keersmaecker e Rosas

Designado como um dos espectáculos icónicos de Anne Teresa De Keersmaecker<sup>52</sup> (n.1960) e uma referência na história da dança pós-moderna, *Rosas danst Rosas* estreou em maio de 1983 em Bruxelas. Nesta peça, a coreógrafa e bailarina belga assume o mesmo rigor geométrico de *Fase* (1982), e enfatiza uma perspetiva quase matemática da composição coreográfica e dos seus vários elementos.

Como descrito no *website* da companhia<sup>53</sup>, trata-se de uma peça inequivocamente feminina, em que quatro bailarinas se dançam a si mesmas ininterruptamente, ao som da música repetitiva de Thierry De Mey e Peter Vermeersch, criada em simultâneo com a coreografia. A estreita relação com a música contamina o espaço e o tempo. A rígida estrutura, pautada pela repetição incessante de movimentos que surgem dos gestos do quotidiano, desenlaça-se numa tensão iminente, impregnada pela intensa fisicalidade que resulta da exaustão das bailarinas<sup>54</sup>. Esta primeira peça da companhia, é ainda hoje apresentada e catapultou o nome de Keersmaecker para o panorama internacional.

Os elementos essenciais e marcantes da sua prática coreográfica emergem da sua estreita e rigorosa relação com a música, como refere Louppe (2012), “para Anne Teresa De Keersmaecker, a música é ao mesmo tempo uma presença tutelar, um exemplo e um objeto incorporado pelo corpo dançante”(p. 317).

---

<sup>51</sup> Anne Teresa de Keersmaecker foi em 2012, a artista convidada e homenageada no âmbito da programação Artista na Cidade, bienal que acontece na cidade de Lisboa, e que homenageou esta artista e a sua obra.

<sup>52</sup> Anne Teresa De Keersmaecker, formada na Mudra School em Bruxelas e na Tisch School of Arts em Nova York, iniciou o seu percurso como coreógrafa com *Ash* (1980). Em 1982 estreou *Fase, Four Movements to the Music of Steve Reich* (1982) e no ano seguinte concebeu *Rosas danst Rosas* e fundou a sua companhia, Rosas, que foi entre 1992 e 2007 a companhia residente do Théâtre Royal de La Monnaie, em Bruxelas. Em 1995, fundou a PARTS (Performing Arts Research and Training Studios), que continua a ser uma referência no ensino da dança. Para uma consulta detalhada da biografia de Anne Teresa De Keersmaecker consultar: <https://www.rosas.be/en/8-anne-teresa-de-keersmaecker>

<sup>53</sup> <https://www.rosas.be/en/productions/378-rosas-danst-rosas>.

<sup>54</sup>Elenco original: Anne T. De Keersmaecker, Adriana Borriello, Fumiyo Ikeda e Michèle Anne De Mey.

A sua obra caracteriza-se pela complexidade de articulação entre corpo, espaço e tempo, e assenta em princípios e padrões geométricos rigorosos, que aplica nas suas “partituras” coreográficas. Ao longo dos anos, explorou diversas relações do movimento com estruturas musicais de diferentes períodos e géneros, e, como assinala Louppe (2012), desafiou a conjugação tradicional entre música e dança, ao extrair elementos estruturais da composição musical, como “unidades de construção universais” que integra no processo de composição. Louppe destaca ainda na obra de Keersmaecker, a “linguagem de movimentos voluntariamente repetitivos que valoriza as articulações sintácticas, tais como a repetição, a sobreposição, a suspensão, a fase” e o contraste entre a complexidade estrutural e a “relativa redução do material de movimento, que não impede que esse material seja muito rico nos seus variados estados de corpo” (p.241).

O cariz minimalista associado à estética de Keersmaecker no período inicial da sua carreira, advém da relação entre o material de movimento associado ao gesto e pautado pela precisão e oscilação entre a intensidade e a fluidez, e as rigorosas estruturas coreográficas geométricas, quase arquitetónicas. A tensão e a densidade do seu discurso coreográfico nascem do contraponto e de camadas sucessivas de movimento construídas pela persistência da repetição e dos processos de desmultiplicação e sobreposição.

Em peças recentes, como *The Six Brandenburg Concertos* (2018), a coreógrafa condensa estes princípios coreográficos, o que fundamenta o emergir de um novo tipo de minimalismo na sua obra, relacionado com a depuração da sua “escrita” coreográfica até aos seus princípios essenciais.

Os aspetos basilares da sua obra são também visíveis nos filmes que dirigiu e coreografou, geralmente adaptações dos seus espectáculos. Ao longo do seu percurso, Keersmaecker colaborou com músicos, artistas plásticos, encenadores, realizadores, cruzando dança, teatro, ópera, filme e artes visuais. Explorou ainda os processos de documentação da dança e na relação com o seu património coreográfico, quer através de filmes e documentários como *Early Works - Films and documentaries* (2012) um conjunto de DVDs sobre os seus trabalhos iniciais; quer através de publicações<sup>55</sup> como *A Choreographer's Score* (2012) um livro em formato de ‘partitura coreográfica’, resultado de uma conversa e reflexão com Bojana Cvejic<sup>56</sup>, que colaborou com Keersmaecker na composição desta coleção de documentos, desenhos, imagens, notações, fotografias e

---

<sup>55</sup> Lista de publicações disponível em: <https://www.rosas.be/en/publications/>

<sup>56</sup> Performer, musicóloga, escritora e investigadora no campo da Performance.

entrevistas da coreógrafa, acompanhada de DVDs de apoio. Este registo multimédia sobre quatro das suas peças primordiais - *Fase*, *Rosas danst Rosas*, *Elena's Aria* e *Bartók* - propõe uma nova forma de mediar a riqueza e complexidade dos processos de composição de Keersmaecker e permite mergulhar nas estruturas intrincadas da sua obra, na complexidade geométrica das formas de composição e de organização de movimento e do corpo no tempo e no espaço. Este modelo de análise e reflexão desenvolvido por Keersmaecker e Cvejic, foi aplicado a outras peças icónicas da coreógrafa, dando lugar a diversas publicações<sup>57</sup> com o mesmo formato e propósitos e que viabilizam uma análise documental profunda sobre o trabalho que esta coreógrafa produz.

*Re:Rosas!* (2013), pode enquadrar-se na continuação desta linha de relação da autora com a sua obra e com o repertório da companhia, mas apresenta-se num formato completamente inovador e oferece um modelo diferente de relação com o público, uma abordagem participativa. Mais do que um intuito documental e expositivo, este projeto promove a apropriação de uma das mais reconhecidas obras desta coreógrafa, que incita a participação do público e ativa no presente uma obra emblemática da história da dança contemporânea. Keersmaecker convida o público a interagir com a obra, a agir criativamente sobre ela e a devolver a sua própria versão e perspetiva.

### **III.2 – De *Rosas danst Rosas* a *Re:Rosas!***

*Rosas danst Rosas* (1983), quarteto com a duração de 1h e 40m, distingue-se pelo rigor e minimalismo do movimento, pelas texturas encontradas no ciclo de repetição que é levado até à exaustão e pelo poder do feminino que se encontra na abstração dos corpos/expressão das bailarinas. Os movimentos do tronco, das mãos, dos braços, as suspensões, as respirações, vão uma e outra vez construindo camadas sucessivas de uma estrutura centrada na repetição. A tensão emerge do confronto entre a força e a delicadeza, uma e outra vez. O movimento é estruturado de acordo com pequenas frases de movimento: A, B, C, D, E e F. A estrutura é composta por quatro secções (chão, cadeiras, linha e espaço) divididas em seis subsecções.

Em 1997 Thierry De Mey dirigiu a versão em filme de *Rosas danst Rosas*. Uma antiga escola de arquitetura foi o cenário escolhido para este filme que se diferencia pelo encontro perfeito entre três componentes: o rigor coreográfico de Keersmaecker; os cortes

---

<sup>57</sup> *En Atendant & Cesena: A Choreographer's Score* (2013), *Vortex Temporum* (2013), *Drumming & Rain: A Choreographer's Score* (2014) e *Golden Hours* (2014).



súbitos e mudanças de planos de De Mey; e a relação estabelecida com as qualidades arquitetônicas do edifício, as suas peculiaridades geométricas e espaciais.

Esta peça foi ainda elemento central de um episódio mediático polémico em 2011, ano em que a cantora americana Beyoncé Knowles lançou o videoclipe *Countdown*, dirigido por Adria Petty, no qual utiliza, explicitamente e sem autorização de Keersmaecker, um conjunto de elementos coreográficos muito similares a *Rosas danst Rosas* e *Achterland*. Acusada de plágio, Knowles alegou que tais referências pretendiam homenagear uma época ou estilo. Mas, como salienta Blades (2018), os espectadores que não se encontrem familiarizados com a obra de Keersmaecker assumem a coreografia, os cenários e os figurinos como criações originais de Knowles e Petty, o que levanta questões complexas relativamente à autoria. O papel central da Internet na difusão do material de *Rosas danst Rosas* e neste cenário polémico é destacado por Blades (2018), que vê em *Re:Rosas!* (2013) uma resposta de Keersmaecker não só ao polémico caso de plágio, mas principalmente aos novos desafios da Internet no que se refere ao acesso, à apropriação e à circulação em massa (p.311).

A perspectiva de Blades foca-se na questão da autoria e da apropriação num período em que a difusão e acesso à informação assumem contornos antes inimagináveis que impõem uma reflexão. Cabe aí por outro lado lembrar a atenção sistemática de Keersmaecker aos processos de documentação, arquivo e transmissão da dança, e o seu envolvimento na exploração e aprofundamento destes processos. Em *Re:Rosas!* (2013) Keersmaecker – que explorou anteriormente a utilização de diferentes suportes e modelos na mediação da transmissão e análise do seu património coreográfico e dos seus métodos de composição – recorre à utilização das novas tecnologias e da Internet para propor uma reflexão coletiva sobre *Rosas danst Rosas* (1983), uma referência da dança pós-moderna originalmente criada para palco. Em 1997 com a versão em filme esta peça tornou-se também um ícone no campo da videodança. Em 2012 é alvo de uma reflexão profunda em *A Choreographer's Score*, em formato livro e DVD. E em 2013 é repensada coletivamente em *Re:Rosas!*(2013), um projeto centrado num *website*, que coloca *Rosas Danst Rosas* em diálogo com a rede de utilizadores espalhados pelo mundo e que originou um grande número de apropriações em vídeo, filmes da companhia Rosas, e vários eventos e performances ao vivo.

### III.3 – *Re:Rosas!* – Projeto participativo e arquivo online

O nome do projeto, *Re: Rosas!*, subentende o seu propósito. O retrabalhar, o reescrever, a reativação, o remix, o *reenactment*, o recriar, em diálogo com a obra. O prefixo re:, remete para o ato de colocar novamente em ação, a reconsideração no presente de algo do passado. Processo que neste projeto envolve o corpo em ação, a apropriação e o confronto performativo com aspetos técnicos e estéticos, específicos de uma obra de arte.

A conectividade é essencial para o processo de participação neste projeto. Qualquer pessoa pode participar, conectando-se com o material disponível na Web. É com base nesta conexão que se desenrolam as várias etapas deste processo de participação: a aprendizagem da coreografia pelos vídeos disponíveis online, a apropriação dos elementos que a compõem para a recriação de uma outra versão da peça, devendo a nova criação ser filmada, editada e postada online para que possa ser partilhada no site do projeto; onde é arquivada junto da coleção de propostas publicadas. É também possível participar em performances ao vivo depois de aprender pelos vídeos disponíveis na Internet. Existem ainda grupos que organizam contextos participativos, criam eventos em que convocam a participação de vários membros da comunidade, para em conjunto aprenderem a coreografia e participarem no projeto.

Observa-se em *Re:Rosas* (2013), a reunião e atualização de um conjunto de aspetos tecnológicos e ideológicos que caracterizaram as abordagens precursoras no campo da dança no que se refere à utilização da Internet, aspetos já identificados no capítulo I, nomeadamente, a propósito das possibilidades de ligação e colaboração à distância através da comunicação mediada pela Internet; da utilização do ciberespaço para a construção e acesso ao arquivo online; e da criação de plataformas online que permitem diversos graus de interação com o material coreográfico disponibilizado.

O site do projeto<sup>58</sup> é o elemento central de *Re:Rosas!*. Constitui a plataforma de ligação e reativação, onde Keersmaecker e Samantha van Wissen<sup>59</sup> propõem uma versão simplificada da segunda secção, a das cadeiras, que tem aproximadamente quinze minutos. É ainda o portal de acesso ao arquivo online do projeto, no sentido em que é aqui que é veiculado o material sobre *Rosas danst Rosas*, desde vídeos explicativos a

---

<sup>58</sup> <https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/> - versão em inglês. Ver Anexo 1- Imagens 1, 2 e 3.

<sup>59</sup> Bailarina da companhia Rosas.

demonstrações, música, textos; e na medida em que é e vai sendo aí construída e arquivada a coleção de respostas ao repto de Keersmaecker (2013):

*It's up to you to make your own Rosas danst Rosas. You can change the order of the movements, you can make up your own combination, create a new structure, and of course, you can choose your own music. (...) Make your own Rosas danst Rosas, have fun ! I am very curious to see the result!.*  
Anne Teresa de Keersmaecker em *Re:Rosas!* (Rosas / FABULEUS, 2013)

É com estas palavras, que constituem uma sugestão de incentivo à interação com a sua obra e um apelo claro à participação no projeto que habita este ambiente virtual, que Keersmaecker recebe o utilizador no vídeo introdutório publicado na página inicial do site. Menciona ainda alguns dados relativos à história de *Rosas danst Rosas*, contextualiza o teor do projeto e explica como a secção a trabalhar se articula com os diversos elementos da coreografia original. No final, incita os participantes a explorarem novas combinações, músicas e movimentos, a criarem “a sua própria versão”. Nesta página encontram-se ainda hiperligações para os vídeos exemplificativos<sup>60</sup>, intitulados *Movements*, *Structure* e *Choreography*, onde Keersmaecker e Wissen esclarecem e ilustram os distintos elementos coreográficos que compõem a secção que pode ser utilizada pelos participantes na composição da sua proposta; e a música de Thierry de Mey é que é disponibilizada para download.

Em *Movements*, a bailarina Samanta Van Wissem explica detalhadamente cada um dos seis movimentos base, identificados por letras de A a F. Estas pequenas sequências de movimento são caracterizadas a partir das suas dinâmicas, direções, contagens, impulsos e são minuciosamente demonstradas e explicadas com recurso a diversas imagens e sensações. O vídeo apresenta diversos planos (grandes planos, médio e de pormenor) de uma câmara fixa, o que, em conjunto com a linguagem objetiva de Wissem, permitem ter uma leitura clara das instruções a seguir.

O terceiro vídeo refere-se às diversas frases que compõem a estrutura desta versão adaptada, que é composta por seis partes<sup>61</sup>, como explicam Keersmaecker e Wissen. Estas partes ou frases, descritas pormenorizadamente e apresentadas primeiro em dueto e depois em quarteto, propõem diversas aplicações e manipulações das sequências de movimento. Diferentes frases de movimento, cada uma com possibilidades distintas de articulação entre as sequências, pausas e momentos de entrada dos intérpretes. O quarto

---

<sup>60</sup> Ver Anexo 1- imagens 4, 5 e 6.

<sup>61</sup> Nodding, Positions in a Fan, Chipotage, Phrase in unissono, Big Fan, Phrase in reverse order.

vídeo apresenta toda a estrutura da secção em quarteto, e recorre ao texto como guião para elucidar sobre as ligações entre as diversas partes e sequências de movimento.

Oficialmente lançado a 24 de junho de 2013, ano que coincidiu com o trigésimo aniversário de *Rosas danst Rosas* e da companhia, este site foi idealizado com um cariz temporário, como plataforma de recolha de vídeos para uma instalação que integrou um ciclo de programação comemorativo dos 30 anos da companhia Rosas, no Kaaitheater em Bruxelas. Os filmes enviados até setembro desse ano integraram esta instalação<sup>62</sup>, uma “parede” de televisões que transmitia ininterruptamente os diversos vídeos.

We received 250 films from all over the world: from Australia to Burkina Faso and from Mexico to Shanghai. It is a pleasure to see how 30 years after the first show, the chair scene is being re-choreographed by young and old, cheerleaders, athletes, circus people and pregnant women, with 80 people together or even solo, in the office, the metro, the city or in the forest, the mountains and even in the water. (Rosas VZW, 2013).

Devido à extensa adesão de participantes e ao sucesso inesperado do projeto, tanto o projeto como o convite para participar se mantêm ativos e hoje não só é possível aceder ao site do projeto, ao material disponibilizado, e à coleção de vídeos publicados, como continuar a partilhar novas versões de *Rosas*, neste arquivo online que neste momento<sup>63</sup>, conta com 406 vídeos – datando a última publicação de cinco de abril de 2019.

Ao longo destes anos, o projeto evoluiu em várias dimensões. Os vídeos iniciais publicados são a base para *Re:Rosas! the trailer*<sup>64</sup>, remix editado e publicado no Youtube pela companhia Rosas, onde é possível assistir à diversidade de propostas publicadas, e ver ganhar forma o propósito participativo inerente a este projeto. Este filme e os vídeos propostos pelos participantes, integram ainda diversas instalações, exposições e eventos sobre a obra de Anne Teresa de Keersmaecker. Também nestes, o site funciona como plataforma de aprendizagem dos movimentos e estruturas que permitem depois integrar performances ao vivo, outra das ramificações do projeto *Re:Rosas!*.

Exemplo recente do desenvolvimento do projeto em outras vertentes, é a exibição da performance *Re:Rosas!*<sup>65</sup>, uma ativação ao vivo do projeto participativo online apresentada no âmbito de Festival d’Automne à Paris 2018, que homenageou a coreógrafa

---

<sup>62</sup> Instalação apresentada no Kaaitheater em Bruxelas, de 8 a 12 de outubro de 2013.

<sup>63</sup> 13 de abril de 2019.

<sup>64</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=lzybBknQSA8>

<sup>65</sup> Performance apresentada no dia 6 de outubro no âmbito da programação do Festival d’Automne à Paris. Ainda no contexto deste festival decorreram diversas oficinas participativas abertas ao público com intuito de ativar um retrato sobre a obra de Keersmaecker, a partir da aprendizagem do seu repertório coreográfico.

belga com uma programação que incluiu mais de onze exposições do repertório da companhia Rosas, e um conjunto de exposições, workshops e oficinas. Os participantes foram convidados a apreender a versão de *Re:Rosas!* através do site do projeto ou no atelier coreográfico conduzido por Johanne Saunier, e a mostrar o trabalho desenvolvido numa apresentação pública<sup>66</sup> que contou com cerca de 125 participantes. Estes eventos, salientam as várias dimensões e modelos de participação do projeto *Re:Rosas!*, que promovem a ativação de um património coreográfico, assente numa plataforma de arquivo online, acessível através da Internet, onde é incentivada através da experiência e do ato de dançar a construção de diferentes relações com uma obra singular.

O site constitui o meio de arquivo, de divulgação e de comunicação, e é neste caso o lugar comum, de conexão entre estes participantes e a autora. Um arquivo vivo no ciberespaço, como uma galeria virtual que reúne um conjunto de ecos, que é palco de um movimento de ativação ininterrupto, que é lugar que dá lugar a outras obras que surgem da interação com *Rosas danst Rosas*. Ainda que no projeto *Re:Rosas!* o material revelado seja apenas aquele que a artista deseja revelar, o cariz arquivístico deste projeto online é enfatizado, no sentido em que é exposto algo do processo criativo da artista e divulgado material inédito, assim como nos arquivos de Davies e Forsythe. Este arquivo online oferece simultaneamente vários prismas sobre as relações construídas com esse material disponibilizado. Este ‘lugar’ onde habitam as várias propostas desenvolvidas, funciona como ponto de acesso ao passado e simultaneamente como uma plataforma de conexão, onde participantes e utilizadores para além de interagir com a obra, podem interagir entre si através das caixas de diálogo disponíveis.

No arquivo de vídeos disponível no site, as propostas estão organizadas por ordem decrescente, de acordo com a data de publicação. Os primeiros vídeos de junho de 2013, gravados em Istambul, Bruxelas e algures na China, exemplificam de imediato a multiplicidade de propostas que se seguem. Há vídeos dançados por pessoas de todos os géneros e faixas etárias, e os inúmeros e diversos espaços e cenários<sup>67</sup> das diferentes propostas assumem a mesma dimensão global. Os ambientes sonoros propostos vão desde a versão original de Mey e Vermeersch, a alternativas como *Like a Virgin* de Madonna, ou músicas dos Queen ou dos ACDC. Solos, duetos, trios, grandes grupos, exploram e manipulam *Rosas danst Rosas* em diversas adaptações que fazem de cada proposta um

---

<sup>66</sup> <https://www.rosasdanstrosas.be/405-rerosas-au-cn-d-2/>

<sup>67</sup> De noite, de dia, ao sol, na neve, em praças, nos palcos, em monumentos, centros comerciais, na sala de casa ou de aula, na praia, no aeroporto, no carrossel, no metro, no duche; desde Turim, Londres, Pequim, Luanda, Bogotá, Bruxelas, Deli, Granada, Zurique, Brasília, Genebra, Gent, Sevilha, a lista é interminável.

exercício coreográfico desafiante. ‘Pessoas reais’ que interpelam não só as características de movimento originais, como transformam as estruturas que o organizam.

Em versões mais ou menos aproximadas da versão proposta pela companhia, a diversidade de abordagens e o modo criativo e reflexivo como algumas pessoas e grupos abraçaram este desafio é o aspeto mais evidente quando se navega no site do projeto. A título exemplificativo, e como forma de ilustrar a abrangência do projeto, distinguem-se algumas particularidades e propostas apresentadas<sup>68</sup>:

- certas propostas apresentam narrativas próprias criadas de acordo com personagens, cenários e espaços, como por exemplo *Fricke-Ticke*<sup>69</sup>, sobre o tempo e em torno do imaginário inquietante de uma professora numa sala de aula em dia de exame; ou *A Tribe Called Rosas*<sup>70</sup>, uma divertida proposta que usa a estrutura de Rosas para narrar as peripécias de quatro amigas em viagem; ou *Re: Rosas Chairs*<sup>71</sup>, um vídeo de animação que propõe uma versão das ‘cadeiras’ de *Rosas danst Rosas*;
- outras criações fazem uso da coreografia para problematizar questões sociais como o racismo e a violência sobre as mulheres, caso de *Reclaiming Rosas*<sup>72</sup>, um quarteto de poderosas mulheres que reclamam os seus direitos; outras propostas como *Notre Rosas*<sup>73</sup> reforçam o pano de fundo ideológico feminista associado a *Rosas danst Rosas*, repetindo o movimento como uma declaração do poder feminino;
- muitas peças são concebidas em contexto educativo e com cariz pedagógico como demonstra *Dansons sur nos chaises*<sup>74</sup> uma dança-documentário que mostra o processo de exploração de *Re:Rosas!* por um grupo de crianças que numa escola procuram responder à questão: o que é a dança contemporânea?
- surgem ainda grupos que desenvolveram um trabalho de colaboração/formação com a companhia Rosas, inserido no âmbito da programação de festivais, teatros ou instituições de ensino de dança, ou casos em que projeto *Re:Rosas!* impulsionou a realização de outros projetos participativos Os vídeos apresentados fazem o registro desses eventos ao vivo, como *Quartier d’été*<sup>75</sup>, um flashmob Rosas, uma performance de

---

<sup>68</sup> Ver Anexo 1 – imagens 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14.

<sup>69</sup> *Fricke-Ticke* ( 09-11-2018) - <https://www.rosasdanstrosas.be/402-fricke-ticke-2/> - 9

<sup>70</sup> *A Tribe Called Rosas* ( 8-9-2014) - <https://www.rosasdanstrosas.be/286-a-tribe-called-rosas-2/>

<sup>71</sup> *Re:Rosas Chairs* ( 26-08-2017) - <https://www.rosasdanstrosas.be/376-rerosas-chairs-2/>

<sup>72</sup> *Reclaiming Rosas* ( 08-06-2017) - <https://www.rosasdanstrosas.be/369-reclaiming-rosas-2/>

<sup>73</sup> *Notre Rosas* (23-02-2017) - <https://www.rosasdanstrosas.be/366-notre-rosas-2/>

<sup>74</sup> *Dansons sur nos chaises* ( 22-6-2017) - <https://www.rosasdanstrosas.be/372-dansons-sur-nos-chaises-2/>

<sup>75</sup> *Quartier D’été* ( 4-3-2016) - <https://www.rosasdanstrosas.be/342-quartier-dete-2/>

homenagem a Keersmaeker organizada pelo Festival Paris Quartier d'été 2015 em parceria com a companhia Rosas.

O que estas propostas artísticas acentuam e demonstram é que da utilização criativa da obra, da reativação incentivada pela companhia Rosas, nasceram outras obras, libertas da questão da fidelidade ao original, mas que ainda assim preservam a sua referência, inscrevem-se no âmbito da citação.

Enquadra-se este projeto como mais uma etapa no inigualável percurso de *Rosas danst Rosas*, que encontra agora no ambiente virtual um meio não só para ativar novas estratégias de interação entre o espectador/utilizador e a obra de dança, como para democratizar o acesso à obra e ao seu processo de composição, num modelo interativo, projetado de acordo com o potencial de comunicação, divulgação e interação da Internet.

*Rosas danst Rosas* (1983), o espectáculo que nos anos de 1980 reformulou o campo coreográfico, com uma inovadora proposta minimalista de Keersmaeker, alicerçada na repetição, em padrões geométricos e numa relação ímpar com a música, depressa se transformou num símbolo da dança pós-moderna, e em 1997 com a versão em filme e a consonância marcante entre a coreografia e a câmara, transformou-se numa célebre referência do campo da videodança. Em 2013 com o projeto *Re:Rosas!*, é adotado um modelo participativo online assente num gesto de democratização da obra, modelo este que integra a interação com o espectador através das novas tecnologias. Mais do que uma resposta aos desafios de uma sociedade em rede, este projeto joga com os contornos e limites de *Rosas danst Rosas*, e discute a sacralização da obra de arte e o papel do autor na relação da obra com o espectador.

Através da Internet o conteúdo da obra circula por outros públicos, que sem esta tecnologia e este projeto, não teriam acesso à obra. Keersmaeker utiliza como premissa a aprendizagem e demonstração de uma dança através do registo vídeo disponível online, prática que nos dias de hoje, é associada a processos de transmissão e circulação em massa na Internet, que resultam por vezes na viralização dessas danças. Plataformas como o Youtube ou o Vimeo, assim como as redes sociais, são relevantes motores de desenvolvimento para o se optou por designar como “fenómenos coreográficos internet”: danças e movimentos que se tornaram virais na Web e que surgiram em diversos contextos, criando uma espécie de contaminação a uma escala global, como por exemplo o *BackPack Dance* ou o *Dab*. E, embora não seja esse cariz viral nem o intuito nem o impacto de *Re:Rosas!*, o projeto emprega as mesmas plataformas e de certo modo a

utilização da Internet transformou o acesso à coreografia e a outros aspetos da dança de Keersmaeker, que de outra forma seriam amplamente ocultados da visão pública.

O que este projeto demonstra é que ao adotarem modelos de registo e circulação com um elevado grau de acessibilidade e participação, face à omnipresença dos novos media e da conexão em rede, artistas como Keersmaeker podem assumir a responsabilidade pelos modelos de documentação e arquivo do seu trabalho, e conduzi-lo ao corpo de novas audiências através da mediação tecnológica. Isto pode traduzir-se também num impacto significativo sobre a relação do espectador com a dança e com as formas como esta pode ser pensada, construída e valorizada.

Em cada uma das criações propostas e apresentadas no projeto, *Rosas danst Rosas* é reativada. Rematerializa-se continuamente no diálogo entre aquilo que a constitui e outros imaginários, formas e lugares. O que se observa não é um desmembramento da obra em si, mas sim o desdobramento desta, num desvio intencional e fecundo, que a multiplica e a dilata, fazendo sobressair noutros corpos, noutras linguagens e noutros atos criativos os seus elementos essenciais.

#### **CAPÍTULO IV – *To Da Bone* – Um olhar Pós-Internet**

Jumpstyle begins in the internet. It's a kind of passion that crushes you. You watch someone doing it in the internet and you feel like: wow that's new, what is that? Then you start to search videos on the internet, start by your own, doing it in your home, learning by videos, you start posting your own, and communicating with people around. You start meeting people in the internet.(...) And now to be on stage is like a big dream coming true! Two seconds ago, we were just practicing in our room, and now finally we can share what is inside of us. (Camille Dubé em entrevista, 27 de fevereiro de 2019).

Em *To Da Bone*<sup>76</sup> (2017), o coletivo (La) Horde desloca da Internet para o palco uma rede de utilizadores/bailarinos que se conectam online, em prol da construção de uma dança: o *Jumpstyle*. A transição do espaço privado para o palco, descrita por Dubé, evoca uma reflexão acerca do papel da Internet na atualidade. Num gesto quase inverso

---

<sup>76</sup> Em maio de 2018, tive oportunidade de assistir a *To Da Bone* (2017), no dia 12, no Grande Auditório do Rivoli Teatro Municipal do Porto; a participar na Masterclass de Jumpstyle conduzida pelos bailarinos Kevin Martinelli e Thomas Hongre, no dia 11; e a rever o filme *Novaciéries* (2015). Atividades inseridas no âmbito da programação da terceira edição do Festival DDD, Dias da Dança. Ver anexo 2.2, Imagens 15 e 16 (Programação e Folha de Sala).



ao de *Re:Rosas* (2013), os (La) Horde recontextualizam no dispositivo teatral esta comunidade artística online, que absorvem do ambiente virtual. Mais do que analisar esta dança, propõem detalhar o seu processo de desenvolvimento e mobilizar uma reação crítica perante o impacto social de uma condição presente, a onnipresença da rede.

#### IV. 1. (La) Horde – A visão coletiva

(LA) Horde<sup>77</sup> é o nome do coletivo artístico francês, atualmente composto por três artistas: Marine Brutti, Jonathan Debrouwer e Arthur Harel, cujos percursos individuais estão ligados à dança, ao cinema e à cenografia<sup>78</sup>. O coletivo é a palavra chave, é no conjunto que encontram a força motriz do seu trabalho, e a designação que os representa – *(La) Horde*, do francês *horde*<sup>79</sup> (*bande, tribu errante, nómade, troupe ou groupe d'hommes indisciplinés*) – remete pelo seu significado para uma irreverência que se constrói coletivamente. O carácter irreverente do trabalho deste coletivo transdisciplinar manifesta-se na constante interrogação e mutação dos códigos artísticos que revelam nas suas intervenções.

Performances, peças coreográficas, filmes, vídeo arte, instalações e encenações, independentemente da designação adotada, o corpo que dança é o elo que se distingue como elemento central dentro da versatilidade das suas obras que habitam na intersecção entre as artes performativas e as artes visuais. A par destas características distingue-se a recorrente reflexão sobre a presença da Internet e das novas tecnologias no quotidiano da maioria das sociedades atuais.

O mundo dos vídeos online, as comunidades virtuais e as diversas formas como os utilizadores se organizam em redes, são alguns dos campos explorados por este coletivo para repensar a atualidade. As suas produções (ver lista Anexo 2.1), impõem uma estética singular que espelha os princípios da arte Pós-Internet. É neste campo que alicerçam a sua obra e que recorrentemente problematizam convenções artísticas associadas às questões da materialidade, da autoria e da exibição da arte.

Em *Novaciéries* (2015), um dos seus mais reconhecidos projetos, composto por um filme e uma performance/encenação, cruzam o *Jumpstyle*, a música *hardstyle* e o canto lírico. Durante o filme, o espectador depara-se com “uma combinação de cinema,

---

<sup>77</sup> Fundado em 2011 em Paris, por Arthur Harel, Marine Brutti, Jonathan Debrouwer e Céline Signoret.

<sup>78</sup> Dentro da estrutura não existe uma distinção de papéis e disciplinas. Por essa razão, ao longo da pesquisa não foram encontradas bases bibliográficas que permitam apresentar uma referência biográfica consistente e mais detalhada relativamente aos seus membros.

<sup>79</sup> Segundo o dicionário Francês Larousse: [https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/\\_horde/40379](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/_horde/40379)

performance e vídeo amador que transcende os filmes de dança e apresenta um retrato coreografado e metafísico do mundo pós-industrial, reinterpretando a dança pós-internet”. (Festival DDD/(La) Horde [Programação], 2018, p. 73)

A mescla de perspectivas acima citadas, entre o que os utilizadores partilham no ciberespaço e as imagens de corpos que com o rosto velado se dirigem gradualmente para um cenário industrial deserto, instala uma narrativa hipnótica envolta em mistério. Uma viagem onde as máquinas e as personagens, que vagueiam entre a realidade, o imaginário e a representação, colocam o espectador numa posição de *voyeur* de uma subcultura que se reúne e se organiza para conquistar o simbólico palco vazio que progressivamente vai sendo construído no espaço.

Em *Night Owl* (2016), propõem a homogeneidade entre o espaço da imaginação e a realidade virtual, dois espaços análogos na sua relação com os sentidos, que aqui são encarados como o portal de acesso para a capacidade de imaginar. Os intérpretes navegam na descoberta de um mundo que se desenha para lá do visível, onde interrogam o poder do corpo e a sua representação social, propondo uma libertação dos padrões normativos.

*Danse Post- Internet Dance* (2017) um dispositivo criado pelo coletivo em cocriação com o núcleo de design CCC, é uma instalação multimédia<sup>80</sup> e um *website*<sup>81</sup> onde revisitam vídeos de *Jumpstyle*, *Hakken*, *Shuffle* e *Tekstyle* disponíveis no Youtube e abordam a cultura da imagem e as relações entre o ambiente virtual, o espaço privado e o espaço público enquanto lugares do pensamento coletivo.

O espaço público e o pensamento coletivo são problematizados em todas as suas produções artísticas, que implicam sempre a participação de membros das comunidades ou fenómenos abordados, quer ao nível da interpretação quer no processo criativo. As criações desenvolvidas são maioritariamente de grupo, compostas para um número<sup>82</sup> considerável de intérpretes, grupos cuja dimensão e coesão remetem automaticamente para uma reflexão sobre o coletivo, para uma reflexão que requer um enquadramento social. Os intérpretes integram os universos híbridos e subversivos criados pelos (La) Horde com as suas experiências em torno de manifestações coletivas que se desenrolam através da Internet. Como referido no *website* da estrutura: “Le collectif a collectionné ces danses virales qui, au gré des partages et de leur circulation en ligne, se sont teintées de spécificités culturelles ou géographiques.” ((LA) Horde/ Groupe CCC, 2019).

---

<sup>80</sup> Exibida entre 11 e 29 de janeiro de 2017 na Gaîté Lyrique, em Paris. Ver Anexo 2.3, Imagem 18.

<sup>81</sup> *Danse Post Internet Dance* – link <http://dansepostinternet.com/>

<sup>82</sup> Por exemplo em *Void Island* (2013) uma criação com vinte intérpretes; *Mummers* (2015) vinte e dois intérpretes; ou *The Master's Tools* (2017) onde participaram cerca de cento e trinta artistas.

A transferência da Internet para o palco destas danças online, pode acontecer através do corpo ou através do vídeo, e é a base de criações como *Avant Les Gens Mouraient* (2015), *Novaciéries* (2015), *The Master's Tools* (2017) e *To Da Bone* (2017) obras em que exploram e aprofundam a relevância dos fenómenos online, dos novos media e dos processos culturais e sociais inerentes ao seu desenvolvimento.

É neste contexto que se enquadra , *To Da Bone* , peça criada em 2017:

TO DA BONE est une œuvre qui souhaite parler d'une certaine révolte intime de la jeunesse. Et qui cherche à s'interroger sur le rôle que peuvent jouer les nouveaux médias, et principalement les réseaux sociaux comme Facebook ou Youtube, dans leur capacité de mobiliser des foules et de susciter des mouvements d'opposition. ((LA) Horde/ Groupe CCC, 2019).

O espectáculo *To Da Bone* (2017), dá voz a uma comunidade online que se organizou em torno do *Jumpstyle*<sup>83</sup>, um estilo de dança que se desenvolveu na Internet, através de uma rede de utilizadores conectados em plataformas como o Youtube e o Facebook. As conexões estabelecidas online são a componente de ligação entre estes jovens, uma malha conectiva e coletiva que os (La) Horde transportam para o palco.

#### **IV. 2. *Jumpstyle* e os novos contextos socioculturais**

O espectáculo *To Da Bone* (2017), assim como a maioria das produções artísticas do coletivo (La) Horde, assenta na recontextualização de danças que surgem através de e na Internet, danças Pós-Internet. Para além desta designação, e de modo a compreender um conjunto de aspetos particulares que resultam da ação de deslocar e cruzar diferente contextos de ocorrência, convoca-se nesta análise o conceito de dança social<sup>84</sup> como

---

<sup>83</sup> O *Jumpstyle* surge na Bélgica em 1997 associado a uma variação de música *techno* e torna-se popular nos anos 2000, quando um conjunto de *jumpers* começa a registar em vídeo e a postar no Youtube vídeos amadores onde mostram as suas sequências de movimento e explicam os passos básicos. Este novo movimento difundiu-se primeiro pela Bélgica, seguido da Holanda e depois por toda a Europa através da Internet. O desenvolvimento do *Jumpstyle* aconteceu nas plataformas virtuais, com a partilha de vídeos no Youtube e no Facebook, onde os artistas se interrelacionam, e formam grupos organizados onde se desafiam em batalhas virtuais, comentam vídeos, partilham novos movimentos, etc. Em 2004, começaram a surgir grupos que filmam em locais públicos, na rua ou em monumentos e progressivamente o *jumpstyle* estende-se a França, Alemanha, Itália, Espanha, Polónia, Hungria e Rússia. Patrick Jumpen, um reconhecido *junper*, publicou vídeos a dançar no Vaticano e frente a esquadras de polícia, tornando o *Jumpstyle* uma forma de protesto e insubordinação. O que importa destacar é que a partir de então o *jumpstyle* deu origem à construção de uma comunidade que estabelece relação online. Atualmente os *jumpers* estão espalhados por todo o mundo. O *Jumpstyle* deu origem a alguns estilos ou variações como o *Oldschool*, *Sidejump*, *Hardjump*, *Tekstyle* ou *Ownstyle*, variações que introduzem voltas, novas contagens, elementos de improvisação ou elementos de outras técnicas de dança.

<sup>84</sup> Segundo Fazenda (2012), a dança social envolve a interação, a partilha de saberes e o entretenimento. Ocorre no contexto social, segundo convenções coreográficas estabelecidas pelos membros que dela

estabelecido por Fazenda (2012). Os aspetos inerentes às deslocações e transformações presentes nos exemplos assinalados pela autora, que assentam na diluição de fronteiras entre o espaço teatral e a dança social, constituem uma referência importante e bastante relevante para analisar e refletir sobre um processo, que parece similar, entre a dança que se desenvolve na Internet e a sua deslocação para o palco (p.56).

Optou-se pela utilização da designação dança social, para referenciar o *Jumpstyle* e o *Hardstyle*, técnicas de dança que surgiram inseridas no contexto de comunidades ligadas ao *hard dance*<sup>85</sup>, e que são fruto da interação social, entretenimento e partilha entre membros, que em conjunto, designam as convenções segundo as quais a dança que praticam se estabelece e desenvolve.

Jumpstyle is a dance that can be discovered online and that is first practiced in your bedroom. Jumpers film their sequences and post them online to share their passion but also their progress with their community. The outline followed by those autodidacts is often the same, the first videos are first realised in their bedrooms then they move to their living room before developing in public spaces. Outside, videos are first filmed in their street, then they move in spaces that are larger and more scenic. ((LA) Horde/ Groupe CCC, 2019)

Considera-se que as características de movimento do *Jumpstyle* são de certo modo contaminadas pela particularidades dos dispositivos envolvidos na mediação da técnica, ou seja, pelo facto de ser filmado, partilhado em vídeo e rececionado através do ecrã, instauram-se um conjunto características ou formas recorrentes de movimento, de que é exemplo a estratégia de privilegiar o posicionamento de perfil ou o evitar grandes deslocações espaciais, que permitem visualizar no ecrã o movimento com maior detalhe. Este aspetos presentes nos tutoriais de aprendizagem disponíveis no Youtube e nas performances propostas nas competições online, enraizaram-se na técnica criada.

O *Jumpstyle* caracteriza-se por um conjunto de saltos acompanhados por música *hardstyle* em que a verticalidade do corpo e a estabilização do tronco contrastam com a

---

participam, ou seja, é desenvolvida por um conjunto de pessoas que partilham os mesmos propósitos, critérios de participação e intenções artísticas. Dentro destas dinâmicas existe uma alternância entre o papel de quem assiste e quem dança, intercalada com momentos de informalidade e interação social, as pessoas comunicam entre si, conversam, comentam, etc. No contexto de ocorrência das danças sociais, “a separação entre quem dança e quem assiste, que caracteriza a dança teatral, esbate-se ou anula-se”. (p.47-48). A transferência do *Jumpstyle* para o contexto teatral, mais do que um ato de isolamento de uma determinada realidade, é um deslocamento que para além de espelhar aspetos da própria sociedade, abre a possibilidade de desconstruir e subverter as intenções e propósitos desta dança social e refletir sobre este fenómeno..

<sup>85</sup> Designação utilizada para descrever um conjunto de estilos música de dança eletrónica de contextos europeus underground; engloba um conjunto de danças : *Hardstyle*, *Jumpstyle*, *Shuffle*, *Hakken* e *Starstyle*.

intensidade movimento dos pés, e em que os braços, lançados alternadamente auxiliam no impulso para os saltos que se definem pela sua dinâmica rápida. Cada sequência ou frase dura cerca de 25 segundos, numa combinação de saltos com o ininterrupto movimento dos pés. Certas variações presentes no estilo de alguns bailarinos, são influenciadas pelas danças tradicionais da Europa Central como salienta Laszlo Holoda em *To Da Bone – Documentary* (2018): “In Hungary and in my village, many people told me, that this style shares similar moves with traditional dance.” (Horde, 2018).

Os *jumpers*, nome atribuído aos praticantes desta dança, publicam na rede os seus vídeos, partilhando o seu conhecimento e a sua evolução. A transmissão da técnica<sup>86</sup> online, implicava a aprendizagem autodidata, pois não existiam aulas em espaços físicos ou escolas, mas sim a partilha do vocabulário técnico através de plataformas online, e cada um experimentava sozinho em sua casa, um espaço de intimidade que é cenário da maioria dos primeiros vídeos de *Jumpstyle*. Nos dias de hoje a partilha e interação entre bailarinos ocorrem também noutros contextos, mas, assim como as competições, continuam a acontecer maioritariamente online. Em *To Da Bone* (2017), as características do movimento mantêm-se, o que se altera para além da sua intenção e propósito inicial é a estrutura coreográfica que se adapta ao espaço teatral.

*(...) Foi aprendendo na Internet, uns com os outros e sozinhos, que chegámos lá. (...) Estou grato à Internet, porque nunca teria lá chegado sem ela e não vos poderia mostrar o que é o Jumpstyle hoje com os meus amigos. Encontrei pessoas do meu país e do mundo inteiro e encontrámo-nos muitas vezes graças à dança. Nunca nos passaria pela cabeça acabar em palco para vos mostrar esta dança de que tanto gostamos e que ocupa um lugar importante nas nossas vidas. (La Horde, To Da Bone [Folha de Sala], 2018)*

Como se entende nas palavras de Laszlo Holoda foi a através da Internet que o *Jumpstyle* ganhou forma, e foi através das conexões e interações estabelecidas online que o sentido de comunidade e de grupo foi experienciado. Camille Dubé menciona uma experiência idêntica: “There is something that connect us. There is a sense of groupness all the time, no matter where we are in the world. That’s why we talk in community,

---

<sup>86</sup> Por técnica de dança entende-se um conjunto de sistemas e combinações organizadas de movimento do corpo no espaço, que operam segundo códigos específicos e uma visão estética particular, com determinadas características e qualidades de movimento, concebido e organizado numa lógica própria portadora de sentidos. Ver Fazenda (2012, p.59-69).

because all the people share this passion for dance.” (Camille Dubé em entrevista a 27 de fevereiro de 2019).

O que torna o *Jumpstyle* inovador é o facto de esta comunidade e este vocabulário coreográfico terem nascido na Internet, e de os novos media providenciarem o espaço social de interação entre pares, com que, pessoas de diferentes países e culturas, que partilham os mesmos códigos de movimento, constroem uma comunidade online e uma técnica que ensinam uns aos outros através de vídeos e publicações no Youtube. Interagem online no contexto da sua comunidade e confrontam-se em batalhas organizadas em páginas próprias de Facebook, ou em encontros de *Jumpstyle* organizados em várias capitais europeias.

Identifica-se como Pós-Internet a dimensão reflexiva que o coletivo (La) Horde desencadeia nas suas obras, nomeadamente no que se refere à relação entre o online e o offline, ao transportar para o domínio da dança teatral este conjunto específico de experiências sociais e culturais, e os seus participantes. Deste modo, exprimem um olhar atento sobre a atualidade e o reconhecimento da suas condições e alterações, particularmente sobre formas de dança inovadoras que surgem com a utilização da Internet. A Dança Pós-Internet.

#### **IV.3 - TO DA BONE – *Jumpstyle*, uma dança social Pós-Internet**

*The project started after two years of scouting people, within the community, on the internet. First we found their vídeos on Youtube, then we gathered them together, some of them had know each for years. The idea was to gather this online community offline, and to devise a piece together.* Arthur Harel em *To Da Bone -Documentary*. (Horde, 2018).

O elenco que compõe este espectáculo foi pré-selecionado online, durante a pesquisa que o coletivo (La) Horde realizou na Internet, e os seus intérpretes foram recrutados via Youtube, de acordo com a sua popularidade virtual.

De fait, pour les interprètes de *To Da Bone*, âgés de 18 à 25 ans, c’est la première fois qu’ils dansent sur les planches d’un théâtre. « *Alors qu’ils ont des milliers de vues sur YouTube, certains avaient très peur de se retrouver face à un public* », raconte Arthur “ (Maxin, 2018).

Foi com o encontro entre um conjunto de *jumpers*, uma rede que o coletivo identificou online e que convidou a participar num projeto de criação conjunta, que se iniciou o projeto do qual viria a nascer *To Da Bone* (2017). Esta *peça coreográfica*, como designa o coletivo, surge na sequência de um projeto criado em 2016 que juntou pela primeira vez no espaço teatral elementos da comunidade do *Jumpstyle* numa performance premiada com o segundo lugar no concurso *Danse Elárgie Paris* no Théâtre de la Ville.

No filme *To Da Bone -Documentary* (2018), o bailarino Laszlo Holoda recorda a primeira vez que o *Jumpstyle* subiu a palco: “It was such a big thing for us, something we could barely imagine before.” (Horde, 2018)

Concebida em 2017 pelo coletivo (LA) Horde, *To Da Bone*<sup>87</sup> reúne em palco quinze *jumpers*, oriundos de diferentes pontos do planeta, que se conheceram pela Internet e estabeleceram conexão pelas redes sociais. Na peça, o *Jumpstyle* é absorvido do ambiente virtual e desafiado a assumir um contexto diferente. Recontextualizada no dispositivo teatral, esta dança Pós-Internet propõe trespassar as convenções associadas ao espaço do palco, e nele desconstruir e instaurar os códigos presentes numa dança que se estabeleceu online.

Ao longo de 60 minutos, o espectador é confrontado com diversas perspetivas sobre o *Jumpstyle*, diferentes pontos de vista sobre o que é esta dança, como se desenvolveu e o que representa. É convocada a visão da comunidade sobre si mesma, que se desenha a partir da perspetiva de cada um dos participantes/intérpretes, da sua individualidade espelhada na beleza e violência que emana dos seus gestos, do seu movimento, da energia de contestação que na sua dança se manifesta.

É com a mobilização desta energia que a peça se inicia. Um a um os *jumpers* invadem o silêncio do palco despido, e criam gradualmente um corpo coletivo, estático, palpitante, a olhar o público<sup>88</sup>. Na tensão criada, o grupo começa a mover-se rápida e energicamente, como uma grande massa que salta e roda sobre si mesma. Com o silêncio a enfatizar o som que resulta da forte presença dos corpos, vai surgindo progressivamente a construção do imaginário comum daquele grupo, que emerge do movimento coletivo em uníssono, da repetição, até à exaustão, “até ao osso”.

Constroem um ritmo, que urge da musicalidade dos saltos, do som e precisão dos movimentos, da intensidade em cada detalhe. Dentro desta cadência intensa e acelerada,

---

<sup>87</sup> A peça foi criada ao longo de oito meses, em várias residências artísticas, em Charleroi (Les Écuries) na Bélgica, no Porto (Teatro Rivoli) em Portugal, em Reims (Le Manège) e em Creteil (Maison des Arts et de la Culture) em França. A estreia foi a 31 de maio de 2017 no Festival TransAmérique em Montréal.

<sup>88</sup> Ver imagem 19, anexo 2.3.

este cardume estende-se no espaço para desenhar com o rastro do seu movimento, figuras geométricas que se assemelham às estruturas utilizadas por Cunningham em *CRWDSPCR* (1993). Estas figuras em contração e expansão, cujas partes estão sempre em conexão, apresentam formas similares a elementos de um ambiente virtual, como uma rede de pontos ligados por *hyperlinks*<sup>89</sup>. O uníssonos do movimento navega entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade das formas geométricas mutantes que se transformam no palco. As mudanças são pautadas por sons e palavras de ordem e incentivo que os intérpretes vão soltando. A verticalidade e a força do corpo contrastam com a rapidez e fluidez das pernas. O rigor métrico cria um eco repetitivo e durante 10 minutos estes bailarinos saltam num uníssonos perfeito.

A paragem repentina do movimento e o grito de exaustão que esgota o movimento, dão lugar à secção seguinte. No ambiente criado pela música *hardstyle*, que entretanto surgiu, sobressai o refrão: *'I'm hardcore to da bone'*. Os bailarinos espalham-se pelo palco, a luz abre-se e mostra um ambiente informal onde em solos e pequenos grupos e começam a experimentar pequenas sequências, a trocar sugestões sobre o movimento, a partilhar os seus novos *tricks*. Os figurinos utilizados inscrevem a informalidade e contribuem para unificar e reafirmar a ideia de coletivo, constituindo-se como um símbolo de pertença. Organizam-se em duetos, trios e solos onde mostram diversas variações do estilo apresentado na 1ª secção. É neste momento que utilizam texto e voz para explicar o que é o *Jumpstyle*. Nick Reisinger em alemão, Laszlo Holoda em húngaro, Tomasz Hongre e Kevin Martinelli em francês, discutem como surgiu, o que o caracteriza, como se desenvolveu e como cada um deles desenvolveu o seu próprio estilo. Debatem a questão da profissionalização na arte, a valorização no campo da dança, e cada um partilha as sequências pelas quais se tornou reconhecido no Youtube. Alternam entre as sequências dançadas, a partilha de aplausos e as críticas entre si e em relação ao campo em que se encontram, deslocam a interação online para o espaço teatral.

A transição seguinte dá-se com a progressiva entrada em cena de um conjunto de dispositivos: câmara de filmar, telemóveis, microfone e um pano branco gigante içado no fundo do palco, como um grande ecrã onde é projetada imagem de vídeo<sup>90</sup>. Através da manipulação destes meios, os bailarinos criam novas linhas de representação e de comunicação, às quais sobrepõem a sua história pessoal, e as características e métodos de criação e construção do estilo e da comunidade do *Jumpstyle*.

---

<sup>89</sup> *Hyperlink*, de acordo com Manovich em *Language of New Media*, (Manovich, 2001, p.41).

<sup>90</sup> Ver Anexo 2.3. Imagem 20.



O dispositivo teatral torna-se intermedial, pois é o meio pelo qual neste momento da peça, são desconstruídos os processos de mediação implicados na construção do *Jumpstyle* que envolvem os processos de remediação associados aos novos media, e são invertidas as lógicas de hipermediaticidade e imediaticidade que neles opera. Ao exibir as fronteiras dos meios utilizados no desenvolvimento da dança Pós-Internet, estes perdem a sua transparência e capacidade de simulação<sup>91</sup>, e ao recuperarem a sua materialidade passam a implicar na criação de significado.

Na secção seguinte o foco dos intérpretes altera-se, passando do olhar do público para a câmara, para onde se dirigem e dançam. O movimento altera-se, é redireccionado para a câmara e chega duplicado ao espectador, na imagem projetada no fundo do palco. Cria-se uma dupla perceção da realidade, fruto da sobreposição de imagens, que remete para a existência simultânea do real físico e virtual, do offline e do online. Progressivamente vão retomando o coletivo e posicionam-se frente à câmara, para a qual caminham em diferentes dinâmicas. Cria-se um efeito de cinestesia dos novos media, e é gradualmente recriado um ambiente “tecnológico”. A luz azulada remete para uma arquitetura digital, a hipermediaticidade e a intermedialidade invadem o espaço cénico e transformam a 4ª parede do palco num híbrido entre o espaço teatral e o ecrã.

A justaposição em tempo real da moldura teatral e do ecrã<sup>92</sup>, dilatam neste momento os limites do espaço teatral, e o que nele é representado, contrapondo as dimensões físicas e virtuais estabelecidas dentro desta comunidade. Os contrastes e similaridades evocados pela ação da câmara, do grupo, que se move em *slow motion*, e das histórias pessoais que descrevem, convocam para o palco todo o percurso pelo qual passaram até então. O descer do pano e a retirada dos dispositivos marcam a transição para a cena final. Uma luz forte acende-se no fundo do palco que se enche de fumo.

Com o uso da contraluz os corpos dos bailarinos perdem a sua conotação identitária e inscrevem-se na abstração. Unidos no *Jumpstyle*, apresentam o seu *ownstyle* inscrito na sombra, que une a fisicalidade do corpo com a sua representação virtual. O

---

<sup>91</sup> O que se pretende evidenciar é a desconstrução do processo de simulação, uma características dos novos media associada à lógica da imediaticidade, da transparência e naturalização da tecnologia, que visa levar o espectador a uma imersão no universo virtual. (Manovich, 2001, p.16).

<sup>92</sup> Como refere Manovich (2001), o ecrã emoldura o mundo virtual que existe dentro do mundo físico, é uma janela em tempo real para o espaço de representação que existe no nosso espaço natural. “I define screen as a rectangular surface that frames a virtual world and that exists within the physical world of a viewer without completely blocking her visual field” (Manovich, 2001, p.16).

efeito de contraluz convida à imersão neste espaço e coloca o espectador como parte integrante desta dança Pós-Internet<sup>93</sup>.

Dans cette mise en scène tumultueuse, c'est une jeunesse révoltée qui prends corps. « *Comme inspiration, on est partis de leurs styles, on a donc travaillé des états de corps, développer des circulations dans l'espace, de la présence. On ne voulait pas plaquer une chorégraphie de façon arbitraire. C'était un échange de compétences, on a autant appris d'eux qu'ils ont appris de nous.* » conclue Marine Brutti.” (Maxin, 2018).

*To Da Bone* (2017) é o reflexo dessa perspectiva participativa e ,como Marine Brutti do coletivo (La) Horde destaca, o processo criativo envolveu a “troca” de conhecimentos entre o coletivo e os intérpretes desta peça. Os participantes envolvidos neste processo de recontextualização da dança Pós-Internet, assim como Brutti, salientam a colaboração como um dos pontos essenciais, não só para o projeto, mas para o próprio *Jumpstyle*. Como relata Nick Reisinger: “We changed our point about art in general, we worked even harder as team, we created a nice story about Jumpstyle, our story about Jumpstyle and formed that into an theatre piece. Which was the first time ever for Jumpstyle.” (Nick Reisinger em entrevista a 9 de março de 2019).

O que se observa em *To Da Bone* (2017) e na sua relação com o *Jumpstyle*, para além de um projeto que ativa a lógica da democracia cultural<sup>94</sup>, é a discussão das convenções relacionadas com a profissionalização e a exposição na dança teatral, e da implicação da Internet nas relações sociais. O trabalho desenvolvido pelo coletivo (La) Horde, não se centra na discussão do confronto entre espaço físico e virtual, mas no que atualmente se entende por real e no modo como se constrói entre estes dois lugares, numa proposta de realidade cujas variantes são o online e o offline. Mais do que identificar um estilo de dança que se torna inovador por recorrer à Internet para se desenvolver, este coletivo desconstrói e problematiza em conjunto com esta comunidade online, o momento atual em que a intimidade, as relações interpessoais e sociais, e o espaço público são por vezes condicionados pela onnipresença da rede. Paralelamente a este olhar crítico sobre a atualidade, desafiam o campo em que se inscrevem, características que os enquadram numa abordagem Pós-Internet.

---

<sup>93</sup> Ver Anexo 2.3, Imagem 21.

<sup>94</sup> Embora esta dissertação não se centre na discussão de políticas culturais, importa assinalar esta questão pertinente, que se encontra aprofundada por autores como por exemplo João Teixeira Lopes, em *Da Democratização à Democracia Cultural - Uma reflexão sobre políticas culturais e espaço público* (2008).

## CAPÍTULO V – *Cock, Cock... Who's There?* - A discussão das relações humanas

*Cock, Cock... Who's There?* is not your average show about rape, female bodies, online dating, feminism or the male gaze. Samira Elagoz takes us along on her personal research project across three continents. From online platforms, like Tinder and Chatroulette, to close encounters, she examines the full spectrum of male-female relations from intimacy to brutality, and takes the audience on her journey of regaining power and attempts to relate to men. “ (Elagoz, *Cock, Cock... Who's There?* [Folha de Sala], 2019).

A sinopse de *Cock, Cock... Who's There?* (2016) deixa transparecer ao espectador o cariz extremamente pessoal deste espectáculo e sugere a discussão de um conjunto de importantes questões sociais e políticas, relativas aos papéis de género, à violência sexual, e à intimidade e solidão na sociedade da informação e comunicação. Elagoz desenha um projeto de pesquisa online a partir do qual atravessa três continentes e explora a reinterpretação da sua própria história. É no cruzamento destas distâncias, entre o pessoal e o global, que Elagoz transporta para o palco um corte transversal da sociedade atual. Simultaneamente, é no espaço da distância que o espectador é conduzido e ao mesmo tempo desafiado nesta peça. O desafio: refletir sobre o papel de cada um na problematização destas questões, quer na esfera pessoal quer na social, um posicionamento desencadeado perante a multiplicidade de ângulos apresentados.

Na Internet a artista reconhece um espaço de anonimato que de certa forma potencia a intimidade entre duas pessoas que não se conhecem. Através de redes de encontros online, que utiliza para viabilizar a participação na sua investigação artística, inicia diversas conexões e experiências online que culminam num conjunto de encontros.

O corpo, o outro e uma câmara pronta a filmar, são os elementos essenciais da fase de documentação, num processo de cariz intervencionista em que o primeiro encontro funciona como tábua rasa, como o momento onde cada um se pode definir e redefinir a si mesmo. O que podia à primeira vista indicar uma visão romantizada de um primeiro encontro transforma-se num espaço de pesquisa, de experimentação e recolha de material. Colocados lado a lado, em sobreposição ou por vezes como contraponto, o discurso utilizado na peça e as experiências vividas e documentadas por Elagoz, dão forma a *Cock, Cock... Who's There?* (2016), cuja sinopse é apenas o levantar do véu para uma reflexão profunda sobre a complexidade das relações humanas na atualidade.

## **V.1 – Samira Elagoz – A trajetória interdisciplinar**

Foi no campo da dança contemporânea que Samira Elagoz descobriu o filme. Esta bailarina e coreógrafa, de descendência egípcia e finlandesa, nasceu em 1989 em Helsínquia e estudou Dança na Salzburg Experimental Academy of Dance, em Salzburgo na Áustria, onde obteve formação em técnicas de dança clássica e contemporânea. Atualmente reside em Amesterdão, onde concluiu a sua formação em Coreografia na Amsterdam University of the Arts. No segundo ano do curso, interessou-se pelo filme, mais especificamente pelo documentário, e começou a explorar as estruturas coreográficas que encontra no quotidiano, a relação do corpo com a sua imagem e a aplicação de diferentes processos de composição coreográficos na realização.

Em 2016 esta artista com um percurso na dança e com uma trajetória interdisciplinar, iniciou uma digressão com *Craigslist AllStars* (2016), a sua proposta final do curso de Coreografia, e *Cock, Cock... Who's There?* (2016), obras que integraram a programação de alguns dos mais prestigiados teatros e festivais<sup>95</sup> europeus de dança contemporânea, performance, teatro e cinema. O conjunto de obras desta jovem e premiada<sup>96</sup> artista, é composto por: filmes como *Craigslist AllStars* (2016) e *Four Kings* (2014); performances como *Cock Cock... Who's There* (2016), *In Diana Jones* (2014) e *Death Instructions* (2014); e propostas nas artes visuais das quais se destaca *The Young and The Willing* (2018). Nesta instalação Elagoz opõe a visão das interações online com um intuito unicamente sexual, que experimenta em plataformas como o Tinder; e uma perspetiva romântica do primeiro beijo. Esta obra é ainda um dos exemplos em que investiga as relações humanas e a intimidade do encontro entre dois desconhecidos, que explora a partir de diferentes formas de interação com o outro; aspetos referenciais da maioria das suas obras que resultam de um processo experimental onde funde a arte e a vida, que denominou *The Stranger Project*.

## **V.2 – *The Stranger Project* – Arquivo de encontros e a intimidade performatizada**

---

<sup>95</sup> Actoral, CPH: DOX, Dublin Fringe, Wiesbaden Biennale, Edinburgh Fringe, Impulstanz, IDFA, DokFest Munchen, Docs Against Gravity, Open City Documentary Festival London, etc.

<sup>96</sup> Diversas vezes nomeada e premiada internacionalmente, foi vencedora da bolsa de investigação DanceWEB do festival internacional de dança Impulstanz, onde teve como mentor Tino Sehgal. Venceu também o prémio The Total Theatre Awards em 2018 no Edinburgh Fringe Festival, e em 2017 venceu o The Prix Jardin d'Europe, do festival Impulstanz.

*The Stranger Project* é o processo de investigação artística que Elagoz iniciou em 2015, uma pesquisa experimental que a autora documenta através do filme, e que parte de uma situação específica: o encontro íntimo entre dois estranhos.

Este projeto que envolve a participação de pessoas que Elagoz não conhece, e com quem se conecta através da Internet, centra-se na recolha de experiências de encontros que envolvem a presença de uma câmara de filmar. A seleção dos participantes, os estranhos que integram este projeto artístico, desenrolou-se online e começou com um anúncio que Elagoz postou na plataforma Craigslist<sup>97</sup>: “the concept is, I meet you in your home and film how we get to know each other. There are no specific directions for you. We shake hands, the camera is on the table for you to use, or me” (Elagoz, 2019). No anúncio publicado online é mencionado o cariz artístico do projeto, no entanto, como referido na palestra *Female Gaze*<sup>98</sup>, em que Elagoz esclareceu detalhes do processo criativo, a esta abordagem responderam exclusivamente homens que embora manifestassem também interesse no projeto, queriam de alguma forma seduzi-la.

Elagoz identificou na interação online aspetos similares entre as reações e respostas dos participantes, relacionadas com as circunstâncias de solidão em que a maioria se encontrava e com as diferentes contrapropostas que recebia e que geralmente envolviam o contacto sexual. Elagoz começou a aprofundar a análise sobre o modo como estes homens reagiam à sua imagem e ao seu discurso online e questionou o que estaria para além desta abordagem virtual. Com o intuito de explorar a intimidade entre dois estranhos e de forma a perceber de que modo o comportamento humano se altera perante a sua presença e de uma câmara, transitou, após o processo de seleção online, para os encontros a dois com uma câmara de filmar. Como expõe a Manninen : “Especially fundamental was the decision to film strangers. (...)I wanted to make a work that was unscripted, unrehearsed and co-starred people I had never met before.” (Manninen, 2018).

Na experiência entre a documentarista e o participante, um encontro sem guião, Elagoz não se posiciona atrás da câmara, ela é parte integrante da cena, personagem do seu filme, em interação e cocriação com o outro, e o encontro o objeto de registo e de análise. Como a autora revela em entrevista a Kudlac: “I have a rather expansive

---

<sup>97</sup> Plataforma internacional de classificados e fóruns online, composta por um conjunto de páginas Web onde são partilhados anúncios de imóveis, automóveis, emprego, serviços, encontros, etc.

<sup>98</sup> *Female Gaze*, título e mote da palestra/discussão com a realizadora Hannaleena Hauru e Samira Elagoz, onde a artista debateu os seus projetos e o olhar feminino na arte contemporânea, no dia 1 de fevereiro de 2019, no âmbito da programação do festival SideStep 2019, no Zodiak Center for New Dance, Helsínquia.

collection of material, obtained through meetings via various online platforms like Tinder, Craigslist, Chatroulette,” she reveals, and the hours of footage are being divided and implemented into different mediums and formats” (Kudlac, 2018).

Independentemente do meio e do formato em que aplica o material colecionado, Elagoz assume um papel interventivo relativamente à obra, não só pelo facto de integrar o próprio documentário, enquanto sujeito da experiência do encontro, mas também na sua intervenção artística sobre o material recolhido, no processo curatorial e de edição em que avalia com uma distância temporal e espacial as suas ações e reações e as dos participantes, um processo de seleção e eliminação de material, e de produção de sentidos.

Em *Craigslist AllStars*<sup>99</sup> (2016) e *Cock, Cock... Who's There?* (2016), mais do que ilustrar diversas facetas do universo destes participantes e retratar o ponto de vista de um género ou adotar uma perspetiva pós-feminista, Elagoz partilha o seu olhar crítico sobre o mundo complementando-o com a perspetiva do mundo sobre si. Desconstrói a distância entre o autor e o assunto documentado e, simultaneamente, entre criador e objeto de arte.

Neste projeto de exploração contínua, Elagoz utilizou também as aplicações Chatroulette e Tinder, para se conectar com pessoas reais, como a própria as designa, com quem interage em encontros a dois, sempre na presença de uma câmara de filmar que ambos podem manipular.” I show the audience real people in search of attention, validation or some form of intimacy” (Elagoz, 2017, p.212). A designação pessoas reais procura neste caso salientar que não se trata de atores ou performers profissionais que são dirigidos pelo autor, mas sim colaboradores numa experiência pessoal com um propósito artístico. A artista imiscui-se no contexto dos participantes e os encontros acontecem no espaço privado ou em raras exceções em lugares públicos por eles escolhidos. Estes participantes, pessoas de diferentes nacionalidades, faixas etárias e personalidades reagem de formas evidentemente distintas a uma fórmula invariável: Elagoz e a câmara.

A artista adota uma postura empática, uma certa permeabilidade na relação com estes estranhos e, como a própria aponta, torna-se uma entidade fluída que se define e redefine em cada novo contexto em que aparece, ou seja, não estabelece outra premissa para além de se conhecerem na presença de uma câmara, na frente da qual se reconstrói na relação com o outro, o desconhecido com quem partilha a cena, conferindo espaço aos participantes para se mostrarem e conduzirem a situação, a cena. Ao mesmo tempo

---

<sup>99</sup> Este documentário estreou em Amesterdão no festival IDFA em 2016. Integrou também a programação da 21ª edição do Festival Queer Lisboa 2017, apresentado no Cinema São Jorge.

que experienciam a intimidade e um primeiro encontro, a presença de uma câmara condiciona a ação, tornando-a num gesto performativo criado no momento de colaboração entre Elagoz e o participante. Segundo Elagoz (2017): "They enjoy being in front of the camera, sharing their particular oddities, or simply expressing something about themselves. This indicates they are aware of the audiences gaze" (p.212). A cena reveste-se de hiper-realidade, pois é escrita no momento da ação por pessoas que se representam a si próprias instantaneamente, como atores de si próprios.

My status as the operator is a given, but my lack of planning allows the subject to become a collaborator, making grand decisions about what content we shoot. For the subject, the focus feels entirely on them, regardless of my presence or input. It promotes a film star complex. The spotlight adds to people's confidence, makes them aggrandise a story, become more expressive. (Elagoz, 2017, p.210)

O complexo de estrelas de cinemas como descrito por Elagoz, e o caráter performático dos encontros onde estas pessoas se mostram e repensam a si próprias na relação com o outro são abordados em *Craigslis Allstars* (2016). Neste documentário, apresenta uma coleção destas *performances dos primeiros encontros*, onde é visível o papel colaborativo dos participantes, o modo como atuam de maneira distinta na presença da câmara e de Elagoz, que utiliza neste filme parte do arquivo de vídeos que desenvolveu ao longo dos dois anos do projeto *The Stranger*, em que conheceu pessoas diferentes de diversos contextos, em encontros que experienciou e documentou. A narrativa em que assenta esta coleção é composta por vários excertos dos encontros registados, do platónico ao sexual e ao bizarro, fragmentos de desconhecidos que são ao mesmo tempo partes indissolúveis de um todo, que se reporta a aspetos mais amplos da sociedade, no que se refere ao corpo, às representações de género e à sexualidade.

Também em 2016 Elagoz criou *Cock, Cock...Who's There?*, peça para palco em que constrói um conjunto de jogos de contrastes, e que convoca uma discussão profunda sobre a violência sexual, o trauma, a sexualização do feminino e a intimidade.

Para além destes aspetos, Elagoz discute a influência das novas tecnologias de comunicação e informação, na medida em que indaga a autonomia e a sexualização das imagens, e a simulação e a performatividade presentes nas relações entre humanos e nos modelos sociais atuais. Problemáticas já anteriormente mencionadas a propósito de obras precursoras no campo da arte e das novas tecnologias, como *Telematic Dreaming* (1992)

de Paul Sermon, que explorou a intimidade e a presença mediada pelas possibilidades da telemática no encontro a dois. E que, continuam a ser debatidas em obras recentes como *Romance Familiar ou Realidade Aumentada* (2019), de Ana Borralho e João Galante, que nesta performance retratam e exploram os atuais processos de individualização decorrentes da transformação das noções de corpo social e relacional, que confrontam com o coletivo, que é representado nesta peça por uma ficção que acontece unicamente no ecrã e com a qual o público se pode conectar e participar, através de uma rede na Internet que envolve o espectador neste romance simulado.

Em *Cock, Cock...Who's There?* (2016), Elagoz centra-se na sua história pessoal e convoca as experiências do projeto *The Stranger*, para convidar o espectador a imergir na sua pesquisa e a refletir sobre as relações humanas na sociedade atual. Mais do que uma obra autobiográfica, é uma discussão sobre a intimidade, o sistema patriarcal, os padrões heteronormativos e sexistas, a violência sexual, o trauma, e os comportamentos humanos relativamente a estes assuntos, que nesta peça são desagregados, reagrupados e repensados por Elagoz. A sociedade é o seu palco de pesquisa, e o palco o lugar de reencenação da sua história e de discussão do seu processo de investigação.

### **V.3 – *Cock, Cock...Who's There?* – O singular e o pensamento coletivo**

À primeira vista o título sugere uma brincadeira quase absurda, um jogo de palavras que carrega de conotações sexuais um trocadilho usado em brincadeiras infantis. Com esta troca transforma o cariz divertido de um jogo numa pergunta desconcertante que sinaliza a discussão que este espectáculo propõe. *Cock, Cock...Who's There?*, uma pergunta que agrega tantas outras que durante o espectáculo Elagoz dirige ao espectador: Como e porque é que a sociedade responsabiliza a vítima? O que representa o consento? Porque é que um grande número de mulheres tem receio de ir sozinha a casa de um desconhecido? Como pode e deve uma mulher comportar-se?

O processo de criação de *Cock, Cock...Who's There?*<sup>100</sup>(2016), como refere Elagoz no início da peça, começou um ano após ser vítima de violência sexual, no momento em que decidiu questionar o papel convencionalmente atribuído à vítima de agressão sexual, e lidar com o trauma através da celebração. Começou por reunir um conjunto de vídeos onde amigos e familiares próximos partilham a sua perspetiva da

---

<sup>100</sup> Tive oportunidade de assistir a este espectáculo no dia 2 de fevereiro de 2019, no Zodiak/Center for New Dance, no âmbito da programação do festival Side Step 2019, em Helsínquia. Anexo 3, Imagem 22.



agressão vivida por Elagoz, o que pensam sobre a violência sexual e o seu ponto de vista sobre o trauma de alguém que lhes é próximo. Durante 65 minutos, o dispositivo teatral é utilizado para reescrever uma história pessoal, não no sentido de ritualizar um retorno ao passado, mas de explorar e interrogar as construções culturais instauradas no que se refere aos géneros, à violência sexual e ao corpo feminino.

Em palco Elagoz exhibe uma perspetiva singular e sociológica. A sua presença e ação confrontam a própria história, projetada no ecrã sob a forma de cenas de afeto, de violência, de sexo, de carinho, planos de corpos nus e rostos que a observam, para além de testemunhos em vídeo, selfies, imagens da Internet, publicações online. O ecrã, que ocupa todo o fundo do palco, simula uma janela transparente para uma realidade da intimidade que neste espectáculo é simultaneamente ficcionada e simulada. A imersão nas imagens, permite entrar na dimensão íntima de um mundo coreografado pelas palavras de Elagoz que narra toda a história da peça, a sua. O discurso, o movimento do corpo, uma consciência analítica do gesto e da linguagem corporal, divergem da crueza das imagens, que revelam o olhar com que é observada. Mais do que problematizar o corpo feminino, Elagoz desconstrói o olhar masculino ainda presente na maioria das imagens veiculadas na arte e nos media e propõe uma visão humana da atualidade.

O ambiente sonoro instalado desde a abertura das portas da sala, o álbum *Goliath*, o rock progressivo de The Mars Volta, acompanha as imagens que surgem no ecrã: um texto sobre o que é o consentimento, seguido de imagens simuladamente pornográficas e fotografias distorcidas de corpos femininos. O cenário é composto pelo ecrã e uma cadeira preta, onde Elagoz se senta, vestida casualmente de calças de ganga, ténis e t-shirt brancos, para iniciar num tom informal um discurso sério e objetivo, onde detalha o processo criativo do espectáculo, que é indissociável da sua história pessoal<sup>101</sup>.

*“I would like to welcome you to my rape anniversary”* é como inicia o seu discurso, que automaticamente direciona o espectador para a sua história e para o processo de recuperação de um trauma que coincide com a pesquisa artística que desenvolve, e que iniciou exatamente um ano após ter sido violada pelo seu namorado. O seu discurso é complementado com um conjunto de depoimentos em vídeo recolhidos nesse momento que Elagoz optou por celebrar. Sobrepostos durante todo o espectáculo, o discurso de Elagoz e o material documental projetado no ecrã alternam entre o uníssono

---

<sup>101</sup> Ver Anexo 3, Imagem 23.

e a oposição. A utilização do ecrã em palco possibilita uma sobreposição temporal e um contraponto que conduzem a uma perspetiva ampla e dilatada sobre o conteúdo discutido.

Elagoz não centraliza o discurso em si mesma, pelo contrário, cria espaço através do ritmo a que introduz os vários vídeos, testemunhos e experiências que permitem observar diferentes ângulos das convenções associadas ao corpo, ao feminino e à sexualidade. A ironia, a sensibilidade, o humor, a preocupação e até a indiferença, estão presentes nestes testemunhos e experiências reveladas.

Na secção seguinte, Elagoz convida a uma reflexão sobre a objetificação sexual do corpo feminino nas imagens que circulam na Internet: “*this is Sam looking like she could take it hard, since 2005*”. Assim introduz a apresentação de fotografias suas em criança e na adolescência, imagens que são apresentadas juntamente com os comentários obscenos que as acompanham nas redes sociais em que foram publicadas. Elagoz discute o assédio sexual, de que é alvo desde a infância, e como este é atualmente descaradamente público e se mantém impune quando acontece online, especialmente nas redes sociais, em que as imagens e as selfies circulam por toda a parte, ficando o desrespeito pelo outro à distância de um click. Discute a reformulação das noções de intimidade, individualidade e preconceito, perante o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e dos processos de sociabilização e simulação a estas associados.

Segue-se um conjunto de vídeos que integram o arquivo do seu projeto *The Stranger Project*. A imagem dos vídeos online em plataformas como ChatRoulette e OKCupid, e também dos encontros, mostram uma situação clichê – um encontro entre uma mulher e um homem – e as reações dos participantes, homens de várias idades, culturas e lugares. Estes vídeos refletem para o público o modo como Elagoz é olhada. Devolvem o olhar masculino, acompanhado por vezes da tentativa de controlo e manipulação, e de gestos e discursos que recordam o potencial de agressão e violência latente nesta situação, pelo simples facto de ser uma mulher perante um desconhecido. Opõe esta perspetiva ao facto de ter sido violada por alguém da sua inteira confiança, e convoca para esta discussão a noção de consentimento, os conceitos de desejo e de controlo, e o que estes implicam sobre o outro.

Para aprofundar estas questões, Elagoz assume o papel de investigadora e de objeto da investigação, detalha a sua experiência no âmbito do *The Stranger Project* e exhibe um conjunto de filmes com os quais documenta o modo como estranhos reagem à sua presença num encontro íntimo a dois. Estes encontros com estranhos que conheceu

online no Tinder e no Chatroulette, ocorrem em diversos pontos do globo: Berlim, Amsterdão, Nova Iorque, Havana, Miami, Cidade do México e Tóquio. Um mágico, um professor de tango, um realizador de filmes pornográficos, um canalizador, um exibicionista, etc. As interações estabelecidas oscilam entre o carinho, a cumplicidade, o sexo, a partilha de conhecimentos, o silêncio, a dança, as conversas etc. Elagoz reorganiza o momento do encontro entre duas pessoas e oferece múltiplas perspetivas sobre este momento, sobre si própria e sobre os outros. Com um discurso em tom imparcial Elagoz acompanha o documentário, discurso esse pontuado por momentos de ironia e humor.

A relação com o ecrã é suspensa quando Elagoz menciona uma segunda situação de agressão sexual durante uma viagem a Tóquio. Propõem a reprodução em cena do momento em que apresentou queixa na polícia local, processo que considera ser tão violento e traumático como o próprio ato da violação em si. Elagoz, uma boneca insuflável e dois intérpretes que integram unicamente esta cena, conduzem o espectador nesta reencenação<sup>102</sup>. Relatam e averigam o antes, o durante e o depois do momento em que Elagoz foi agredida e violada. Gradualmente as luzes do palco são reduzidas e é na escuridão total que se mantém o eco de uma história real, recontada pela pessoa que a viveu. A humilhação, dor e revolta são partilhadas naquele momento, que as luzes apagadas amplificam até que no silêncio a violência se torna ensurdecadora. Ao longo desta cena, ao ocultar a informação do sentido da visão, aspeto que prevalecia até então, o espectador é convidado a um exercício de imaginação, a compor a cena segundo as suas próprias imagens. Ao convocar outros sentidos, e com isso romper a relação com a imagem construída desde o início, quebra-se a distância temporal e espacial com o momento encenado, e as divisões do espaço teatral fundem-se no som de uma história que preenche todo o espaço, absorvendo o espectador para aquele momento.

Quando minutos depois as luzes se acendem de novo, Elagoz retoma a sua atitude imparcial e analítica face a si mesma, num contraste gritante com o seu testemunho em vídeo gravado nas 24 horas após a situação vivenciada em Tóquio. A imparcialidade do presente opõe-se à dor e revolta latentes no vídeo que documenta aquele momento.

Elagoz retoma o seu discurso, desta vez diretamente focado nos fatores sociais e culturais implicados nestas questões. Perante testemunho da sua avó que relata uma agressão idêntica, discute a herança cultural que as mulheres carregam, e a inaceitável

---

<sup>102</sup> Ver Anexo 3, Imagem 24.

responsabilização e culpabilização das vítimas. Debate também os casos de assédio sexual no espaço laboral e as diferenças socialmente impostas entre géneros. Recorde-se que esta peça foi criada em 2016, antes do fenómeno do #MeToo que ocorreu em 2017 e da mediatização da discussão do assédio e da violência sexual, o que confere um cariz transgressivo a esta abordagem que discute as convenções associadas ao lugar da vítima.

Na transição para a secção final a artista partilha experiências com os estranhos que conectou no Tinder, plataforma online correntemente associada a encontros sexuais, através da qual Elagoz joga com a subversão de um primeiro beijo, uma circunstância social conotada com a inocência e a conquista, que apresenta como parte de um processo de cura pós-traumático. (Elagoz, 2019). No final Elagoz reflete sobre as várias formas de lidar com o trauma e com a sexualidade, sobre a postura convencional instaurada da vítima, a que socialmente lhe quiseram impor, e como procurou desconstruí-la ao fazer este espectáculo, que termina com uma imagem pornografada, real ou simulada<sup>103</sup>.

Esta obra enraizada na história pessoal da artista, que propõe mais do que um ponto de vista ou possibilidades de sentido, convoca a realidade através da integração de participantes no processo de pesquisa. A duplicidade do papel de investigadora e objeto investigado intensificam a centralidade da sua história pessoal, à qual contrapõe a imparcialidade do seu discurso sobre si mesma. A distância que resulta deste processo ambivalente – a par das múltiplas perspetivas e ressonâncias que se contrapõem e às quais sobrepõe um conjunto de sistemas simbólicos – reforça a abertura desta obra, e força uma interpretação subjetiva da mesma. Mais do que reconhecer a abertura da obra de arte contemporânea (nos termos de Eco (2006[1962])) e expandir a sua obra em movimento à máxima abertura possível, Elagoz força a emancipação do espectador<sup>104</sup> ao impor-lhe um desafio: posicionar-se face à visão ampla e crua que a artista expõe. (p.39).

Observa-se na obra de Elagoz a fusão entre o processo de criação artística e as suas experiências pessoais. Além disso, destaca-se o modo como esta artista com um percurso interdisciplinar, retrata o comportamento dos seres humanos perante si mesmos. Elagoz apresenta uma análise sistemática e sintomática dos modelos de interação social na atualidade, online e offline, com a inerente subversão da concepção de intimidade nos dias de hoje, deixando lugar a uma reflexão que não se prende no cariz pessoal, mas antes se projeta numa perspetiva social ampla e global.

---

<sup>103</sup> Ver Anexo 3, Imagem 25.

<sup>104</sup> Nos termos de Rancière (2010, p.22).

## CONCLUSÃO

A análise de *Re:Rosas!* (2013), *To Da Bone* (2017) e *Cock, Cock... Who's There?* (2016), permitiu identificar e caracterizar novos modelos de participação na prática da dança teatral que se desenvolvem a partir da conectividade e da interação online, e compreender de que modo estes aspetos influem na criação coreográfica.

A influência da Internet nas obras analisadas e discutidas, não se relaciona diretamente com os aspetos técnicos inerentes à tecnologia, que não conferem por si só um valor estético diferenciado a estas obras de arte. É o impacto dos sistemas e modelos de comunicação e informação atuais, que foram reformulados perante a onnipresença da rede, que ecoa nos exemplos analisados.

O que se observa é a possibilidade de remediação dos processos de participação na dança, como consequência da integração dos aspetos de conectividade em rede e da interação online na criação, transmissão e documentação da dança.

No projeto *Re:Rosas!* (2013), é na rede que é ativada e que acontece a participação do espectador/utilizador, que se envolve através da interação online, na reativação de uma peça do património coreográfico da companhia Rosas, que deste modo contribui para a construção de novos modelos de transmissão e arquivo da dança.

Em *To Da Bone* (2017), o coletivo (La) Horde e a comunidade de *jumpers* que integram a obra desde a sua conceção à sua apresentação, confrontam os limites da rede e as convenções associadas ao espaço teatral, ao transporem para o palco, o espaço social virtual onde interagem e se constituem como comunidade e como estilo de dança.

Samira Elagoz, que é autora e participante ativa no seu projeto de investigação sobre a intimidade e as relações interpessoais, encontra na rede o espaço de encontro e de ligação com os estranhos que participam no seu projeto.

Os modelos de participação analisados, envolvem a troca e a partilha de conhecimentos, perspetivas, emoções e interesses entre os vários agentes envolvidos, em processos de criação partilhada, multidirecionais e com estruturas em rede, resultado da mobilização e da interação que acontecem online, em diferentes modelos e fases, de acordo com cada projeto. Em todos os projetos os participantes são de diferentes países, têm diversos percursos e não se conhecem previamente, o que aponta para uma descentralização da participação quando comparados a processos que não envolvem a mediação da Internet, o que pode ser entendido como reflexo de um modelo social

globalizado. Estes projetos focam-se na dimensão social da participação, que como assinala Bishop (2006), está muitas vezes para além das questões estéticas, que são também reflexo do processo participativo, nestes exemplos que propõem de formas distintas uma elaboração coletiva de significados (p.12).

De certo modo estes artistas dão continuidade ao posicionamento ideológico e às motivações identificadas nos precursores das práticas artísticas participativas referidos no Capítulo II, e às explorações em torno da utilização da tecnologia da Internet na arte, desenvolvidas nos exemplos pioneiros referidos no Capítulo I.

Nos casos estudados nesta dissertação, os seus autores colocam a dimensão coletiva em evidência e apresentam, ainda que de formas muito distintas, uma visão democrática da arte. Ainda que se mantenham de certo modo ancorados na tradição autoral, alicerçam os seus projetos na criatividade coletiva e na integração e ativação do participante no ato artístico, diluindo a separação entre a arte e a vida. Esta visão está latente, por exemplo, no gesto de cedência de Keersmaeker que disponibiliza globalmente parte do seu património coreográfico e incentiva a interação com a sua obra, o que pode ser entendido como um contributo para a democratização cultural, enquanto que o projeto artístico participativo proposto pelo coletivo (La)Horde, que absorvem da sociedade da comunicação e informação uma comunidade online que transpõem para o contexto teatral na sua peça de grupo, assenta na perspetiva da democracia cultural. Por sua vez Elagoz, hibridiza a sua experiência pessoal e social com a arte performativa e documental que produz, e convoca para o espaço teatral não uma perspetiva crítica, mas a discussão de convenções sociais e culturais, eliminando a representação associada ao dispositivo teatral ao incorporá-lo no espaço de debate social.

Estes aspetos traduzem-se numa reflexão sobre o singular e o coletivo na atualidade, que se encontra espelhada nas propostas coreográficas que estes autores apresentam, e que contaminam de um modo singular a estética presente em cada uma das obras analisadas.

Importa ainda sinalizar que como em qualquer investigação, foram localizados ao longo do seu processo outros fatores e fenómenos interessantes e relevantes, que não foram investigados por não constituírem o cerne desta dissertação. Como por exemplo, as questões de género, extremamente presentes no trabalho de Elagoz, que são trabalhadas por Keersmaeker, em *Rosas Danst Rosas* (1983) e consequentemente em *Re:Rosas!* (2013), e que estão subentendidas no trabalho dos (La) Horde, e nas palavras

de Camille Dubé, a única mulher que integra o elenco de *To da Bone* (2017), que compartilhou na entrevista efetuada, aspetos da sua experiência no projeto e na comunidade do *Jumpstyle*, relevantes para a discussão desta questão. Estes aspetos convocam esta e outras questões pertinentes, que podem ser problematizadas em investigações futuras.

Para finalizar, e seguindo o rumo de perspetiva futura que esta conclusão tomou, importa partilhar que ao longo do processo de investigação, vários estímulos e informações foram semeando a vontade de desenvolver no futuro um projeto artístico participativo no campo da dança contemporânea, que se possa articular com a investigação aqui apresentada.

## BIBLIOGRAFIA

(La) Horde. (12 de Maio de 2018). To Da Bone [Folha de Sala]. Porto: Festival DDD.

(LA) Horde/ Groupe CCC. (2019). *(La) Horde*. Obtido em 1 de janeiro de 2019, de (La) Horde: <http://collectiflahorde.com/>

Bell, D., Loader, B., Schuler, D., & Pleace, N. (2004). *Cyberculture: The Key Concepts*. London: Routledge.

Bench, H. (2006). Hyperdance: Dance On Screen, Dance Online. Em J. Vokun (Ed.), *SCREENDANCE: The State of The Art Proceedings* (pp. 89-95). Durham: Duke University.

Bench, H., & Elswit, K. (Dezembro de 2016). Mapping Movement on the Move: Dance Touring and Digital Methods. *Theatre Journal*, 575-596. Obtido de <https://muse.jhu.edu/article/645397>

Berghaus, G. (2005). *Avant-Garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*. New York: Palgrave Macmillan.

Bishop, C. (Ed.). (2006). *Participation- Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel & The MIT Press.

Blades, H. (2018). Preservation and Paradox: Choreographic Authorship in the Digital Sphere. Em S. Whatley, R. Cisneros, & A. Sabiescu (Edits.), *Digital Echoes - Spaces for Intangible and Performance-based Cultural Heritage* (pp. 301-320). Cham: Palgrave Macmillan.

Bolter, J. D., & Grussin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Brutti, M. (15 de Janeiro de 2017). marine brutti of french dance collective (LA) HORDE talks post internet performance art. (M. Briand, Entrevistador) I-D Magazine in partnership with Chanel. Obtido em 5 de Maio de 2018, de [https://thefifthsense.i-d.co/en\\_gb/article/marine-brutti-of-french-dance-collective-la-horde-talks-post-internet-performance-art/](https://thefifthsense.i-d.co/en_gb/article/marine-brutti-of-french-dance-collective-la-horde-talks-post-internet-performance-art/)

Cornell, L., & Halter, E. (Edits.). (2015). *Mass Effect - Art and the internet in the twenty-first century*. Cambridge: The MIT Press.



- DDD, F. (2018). *Festival DDD Dias Da Dança*. Obtido em 13 de Maio de 2018, de Festival DDD Dias da Dança: <https://www.festivalddd.com/evento/to-da-bone/>
- deLahunta, S. (2002). Periodic Convergences: Dance and Computers. (D. S. Dinkla, & D. M. Leeker, Edits.) *Tanz und Neue Medien: Dance and New Media*, pp. 66-84.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press.
- Doulas, L. (6 de Abril de 2011). *Within Post-Internet, Part One*. Obtido em 10 de Maio de 2018, de <http://pooooool.info/within-post-internet-part-i/>
- Duchamp, M. (1997). *O Acto Criativo* [1957], trad. Rui Cascais Parada. Portugal: Água Forte.
- Eco, U. (2006). The Poetics of the Open Work [1962]. Em C. Bishop (Ed.), *Participation* (pp. 20-40). London: Whitechapel & The MIT Press.
- Elagoz, S. (2017). What I Saw and How I Lied. Em D. Andersson, M. Edvardsen, & M. Spangberg (Edits.), *POST-DANCE* (pp. 204-216). Stockholm: MDT. Obtido de <http://martenspangberg.se/sites/martenspangberg.se/files/uploads/370095770-Postdanza.pdf>
- Elagoz, S. (fevereiro de 2019). Cock, Cock...Who's There? [Folha de Sala]. *Sivuaskel/Side Step Festival*. Helsinki.
- Elagoz, S. (2019). *Samira Elagoz*. Obtido em 5 de Outubro de 2018, de Samira Elagoz: <http://www.samiraelagoz.com/>
- fABULEUS, R. /. (12 de Agosto de 2018). *The Fabuleus Rosas Remix Project Re:Rosas!* Obtido de Rosasdansrosas: <https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/>
- Fazenda, M. J. (2012). *Dança teatral: Ideias, Experiências, Ações* (2a edição revista e atualizada ed.). Lisboa: Edições Colibri Instituto Politécnico de Lisboa.
- Fildes, S. (Maio de 2008). *From Hyperchoreography to Kinaesthediting*. Obtido em 3 de Dezembro de 2018, de HyperChoreography: <http://hyperchoreography.org/writing27.html>
- Goldberg, R. (2011). *Performance Art from Futurism to the Present*. London: Thames & Hudson.
- Grenne, R. (2004). *Internet Art*. London: Thames and Hudson.

Halter, E. (2017). Foreword. Em O. Kholeif (Ed.), *You Are Here - Art After the Internet* (pp. 15-18). London: HOME and SPACE.

Horde, (La). (2018). To Da Bone / Novaciéries. *Festival DDD Dias da Dança* [Programação], 62-63/72-73. (R. X. Monteiro, F. Malheiro, Edits., & N. Barbosa, Trad.) Porto, Porto.

Horde, L. (Produtor), & Laure Boyer, E. M. (Realizador). (2018). *To Da Bone - Documentary Eng* [Filme]. France. Obtido em 18 de setembro de 2018, de <https://vimeo.com/253113603>

Keersmaecker, A. T. (22 de junho de 2013). Re:Rosas! / The fABULEUS Rosas Remix Project. Obtido de <https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/>

Kozel, S. (2007). Spacemaking: Virtuality and Materiality. Em S. Kozel, *Closer : performance, technologies, phenomenology* (pp. 92-104). London: THE MIT Press.

Kudlac, M. (25 de Janeiro de 2018). Theatre of Sex and Body Politics: Body, Gender and Representation in "Craigslis Allstars". *Mubi Notebook*. Obtido em 19 de Fevereiro de 2019, de <https://mubi.com/notebook/posts/theatre-of-sex-and-body-politics-body-gender-and-representation-in-craigslis-allstars>

Louppe, L. (2012). *Poética da Dança Contemporânea*. Lisboa: Orfeu Negro.

Madeira, C. (2012). *Espectáculos com "gente real"*. Paper apresentado no VII Congresso Português de Sociologia "Sociedade, Crise e Reconfigurações", Lisboa: Associação Portuguesa de Sociologia.

Manninen, E. (2018). In the Spotlight. (S. Kangasluoma, Ed.) *Finnish Dance in Focus 2018-2019*, p.18.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.

Matthews, B., & Ross, L. (2010). *Research Methods- A practical guide for the social sciences*. Essex: Pearson Education Limited.

Maxin, C. (30 de janeiro de 2018). Jumpstyle, la danse féroce venue du web met le feu à la scène. *Télérama*. Obtido em 27 de dezembro de 2018, de <https://www.telerama.fr/sortir/jumpstyle,-la-danse-feroce-venue-du-web-met-le-feu-a-la-scene,n5461966.php>

Mchugh, G. (2011). *Post Internet Notes on the Internet and Art* 12-29-09>09-05-10. Brescia: Link Editions.

Motherboard. (2 de 1 de 1999). *M@ggie's Love Bytes*. Obtido em 2 de Dezembro de 2018, de Liveart.org: <http://www.liveart.org/motherboard/MLB/index.html>

Olson, M. (2008). *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. WORDS WITHOUT PICTURES*, C. Cotton and A. Klein . New York/ London: Aparture/Thames & Hudson.

Olson, M. (2013). *POSTINTERNET : art after the internet*. 59-63.

Paul, C. (2015). *Digital Art* (3ª ed.). London: Thames & Hudson.

Popat, S. (2010). *Invisible Connections: Dance, Choreography And Internet Communities*. London: Routledge Taylor & Francis Ltd.

Rancière, J. (2010). *O Espectador Emancipado*. (J. M. Justo, Trad.) Lisboa: Orfeu Negro.

Rosas / fABULEUS. (2013). *Re:Rosas!* Obtido em 2 de Setembro de 2018, de Re:Rosas The fABULEUS Rosas Remix Project: <https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/>

Rosas. (2019). *Rosas*. Obtido em 10 de Janeiro de 2019, de Rosas: <https://www.rosas.be/en/productions/378-rosas-danst-rosas>

Rosas VZW. (8 de outubro de 2013). *Re:Rosas, the trailer* [arquivo de vídeo]. Obtido em 25 de outubro de 2018, de [https://www.youtube.com/watch?v=winhUJUgSMg&list=RDwinhUJUgSMg&start\\_radio=1&t=233](https://www.youtube.com/watch?v=winhUJUgSMg&list=RDwinhUJUgSMg&start_radio=1&t=233)

Santana, I., (2006). *Dança na cultura digital*, EDUFBA.

Varanda, P. (2014). *Dance performance in cyberspace: self and social experienced with the body*. In A. Vicente & H. Ferreira, eds. *Proceedings of Post-Screen:Device, Medium and Concept. Post-Screen: Device, Medium and Concept*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, pp. 191–199.

Varanda, P. (2015). *Dance Performance in cyberspace - transfer and transformation Tese de Doutoramento*. School of Media and Performing Arts Middlesex, UK: Middlesex University.

Varanda, P. (Julho de 2016). Migrações: Corpos que dançam nos media. *Alicerces - Revista de Investigação, Ciência, Tecnologia e Arte*, 6, pp. 197-213.

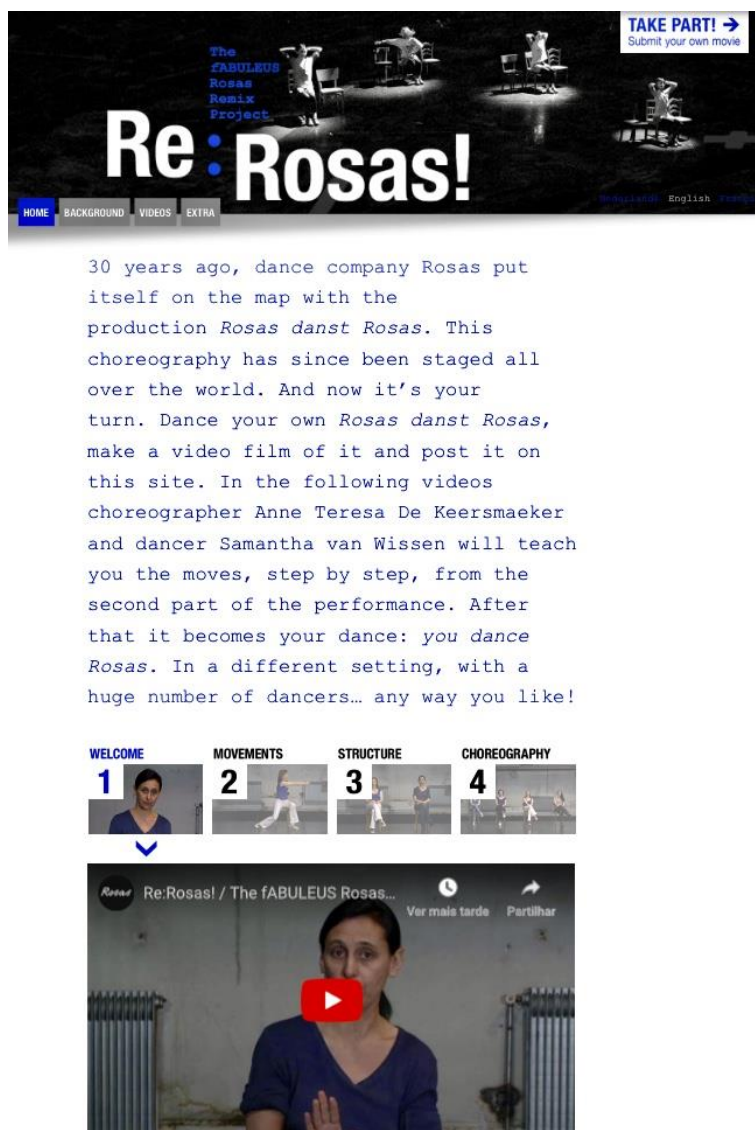
Vierkant, A. (2010). The Image Object Post-Internet. Obtido em 5 de Maio de 2018, de <http://www.artievierkant.com/writing2.php>

Web Foundation. (2018). *The Case #ForTheWeb*. Web Foundation. Washington DC: Web Foundation. Obtido em 5 de Outubro de 2018, de <http://webfoundation.org/docs/2018/11/The-Case-For-The-Web-Report.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1 – Imagens de *Re:Rosas* (2013)

Imagens disponíveis em: <https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/>



*Imagem 1- Página de Abertura do Site Re:Rosas!*

### De structuur van Rosas danst Rosas

Act	Scene	Movement	Duration
1	1	1	1:00
1	2	1	1:00
1	3	1	1:00
1	4	1	1:00
1	5	1	1:00
1	6	1	1:00
1	7	1	1:00
1	8	1	1:00
1	9	1	1:00
1	10	1	1:00
1	11	1	1:00
1	12	1	1:00
1	13	1	1:00
1	14	1	1:00
1	15	1	1:00
1	16	1	1:00
1	17	1	1:00
1	18	1	1:00
1	19	1	1:00
1	20	1	1:00
1	21	1	1:00
1	22	1	1:00
1	23	1	1:00
1	24	1	1:00
1	25	1	1:00
1	26	1	1:00
1	27	1	1:00
1	28	1	1:00
1	29	1	1:00
1	30	1	1:00
1	31	1	1:00
1	32	1	1:00
1	33	1	1:00
1	34	1	1:00
1	35	1	1:00
1	36	1	1:00
1	37	1	1:00
1	38	1	1:00
1	39	1	1:00
1	40	1	1:00
1	41	1	1:00
1	42	1	1:00
1	43	1	1:00
1	44	1	1:00
1	45	1	1:00
1	46	1	1:00
1	47	1	1:00
1	48	1	1:00
1	49	1	1:00
1	50	1	1:00
1	51	1	1:00
1	52	1	1:00
1	53	1	1:00
1	54	1	1:00
1	55	1	1:00
1	56	1	1:00
1	57	1	1:00
1	58	1	1:00
1	59	1	1:00
1	60	1	1:00
1	61	1	1:00
1	62	1	1:00
1	63	1	1:00
1	64	1	1:00
1	65	1	1:00
1	66	1	1:00
1	67	1	1:00
1	68	1	1:00
1	69	1	1:00
1	70	1	1:00
1	71	1	1:00
1	72	1	1:00
1	73	1	1:00
1	74	1	1:00
1	75	1	1:00
1	76	1	1:00
1	77	1	1:00
1	78	1	1:00
1	79	1	1:00
1	80	1	1:00
1	81	1	1:00
1	82	1	1:00
1	83	1	1:00
1	84	1	1:00
1	85	1	1:00
1	86	1	1:00
1	87	1	1:00
1	88	1	1:00
1	89	1	1:00
1	90	1	1:00
1	91	1	1:00
1	92	1	1:00
1	93	1	1:00
1	94	1	1:00
1	95	1	1:00
1	96	1	1:00
1	97	1	1:00
1	98	1	1:00
1	99	1	1:00
1	100	1	1:00

De originele voorstelling *Rosas danst Rosas* duurt 1u40' en is opgebouwd uit een openingsscène, 4 hoofdstukken en een eindscène. De vier hoofdstukken vertrekken elk vanuit een heldere positie van de dansers. In het eerste deel bewegen de dansers terwijl ze heel de tijd op de grond liggen. In de tweede deel zitten ze op een stoel. In het derde staan ze op een

lijn. En tenslotte bewegen ze door heel de ruimte.

### De originele choreografie



Anne Teresa De Keersmaecker en Samantha van Wissen maakten voor *Re:Rosas!* een vereenvoudigde versie van de

stoelchoreografie. De originele choreografie duurt vijftien minuten. In dit filmpje, dat bij het boek *A choreographer's score* hoort, legt Anne Teresa uit hoe de originele choreografie opgebouwd is.

### De voorstelling



De voorstelling zoals ze te zien was in het Kaaithheater in 2010 met Anne Teresa De Keersmaecker, Tale Dolven, Elizaveta

Penková en Sue-Yeon Youn

Imagem 2 – Background - página sobre Rosas danst Rosas em Re:Rosas!

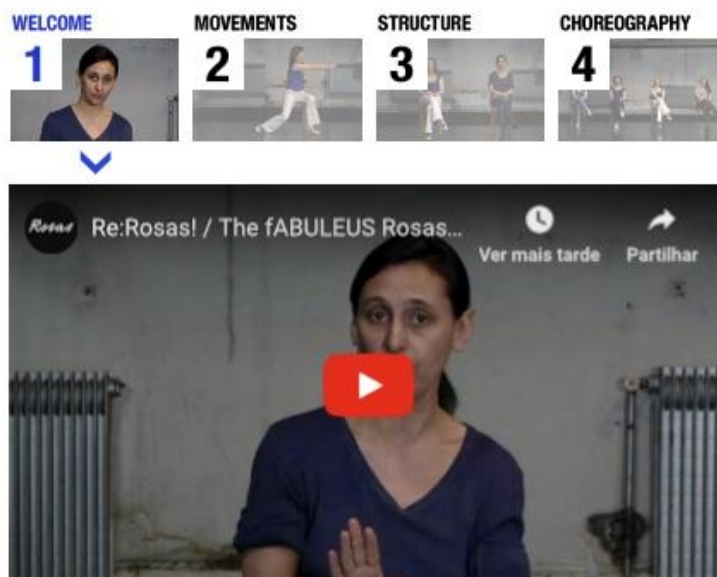
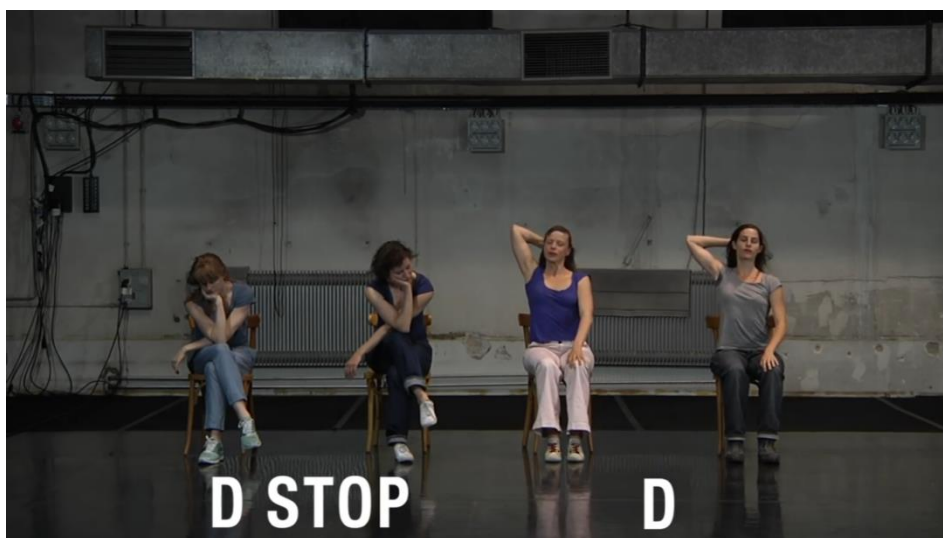


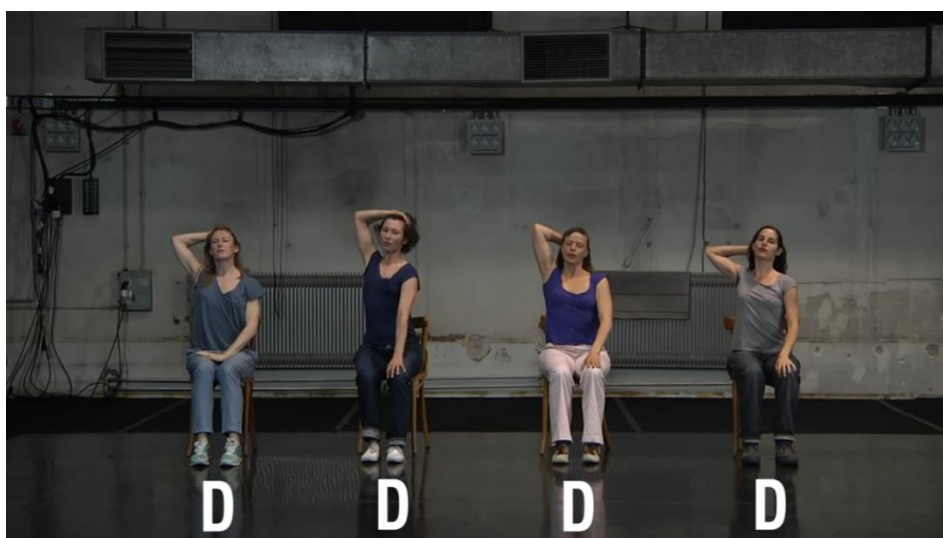
Imagem 3- Vídeo introdutório e hiperlinks para vídeos exemplificativos.



*Imagem 4- Movements - vídeo explicativo*



*Imagem 5- Structure – vídeo explicativo*



*Imagem 6 – Choreography – vídeo exemplificativo*





*Imagem 7- Fricke Ticke*



*Imagem 8 – A Tribe Called Rosas*



*Imagem 9- A Tribe Called Rosas*



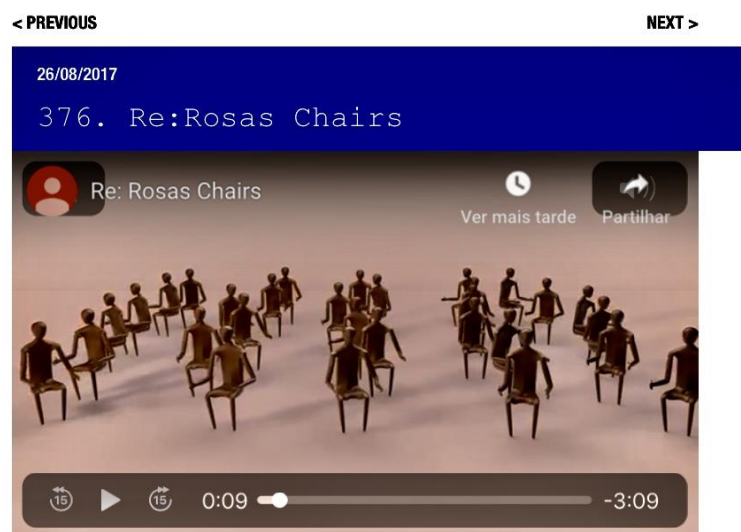


Imagem 10 - Re:Rosas Chairs

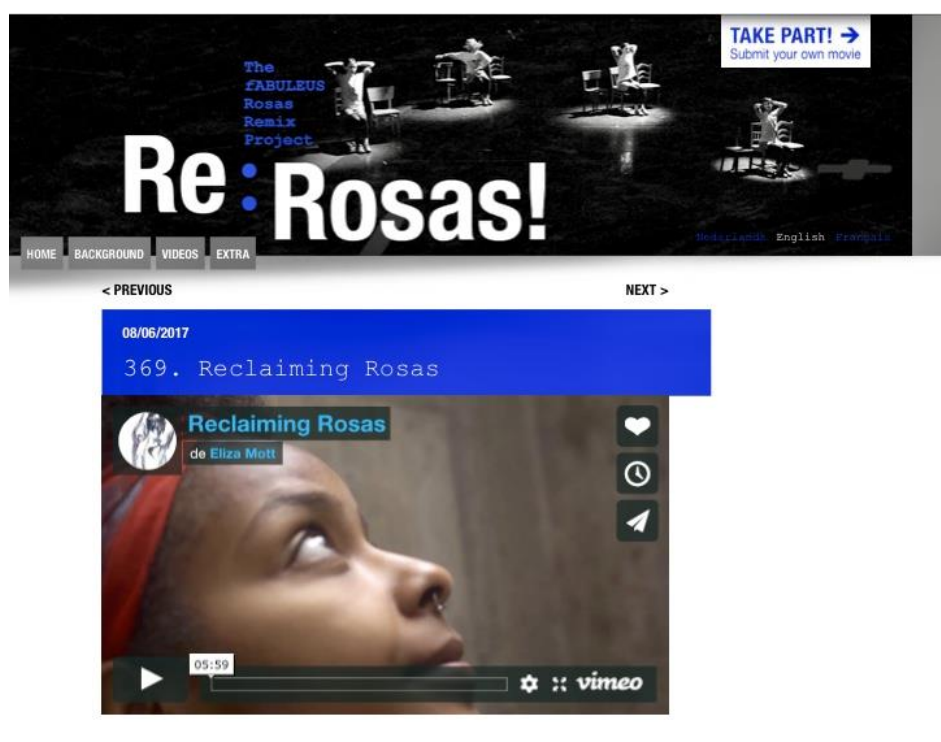


Imagem 11- Página de Reclaiming Rosas



*Imagem 12 - Notre Rosas*



*Imagem 13- Dansons Sur nos Chaises*



*Imagem 14 – Flash Mob, Quartier d'été*

## Anexo 2 – Documentos reunidos sobre o coletivo (La) Horde e a peça *To Da Bone* (2017)

### 2.1 – Lista de Produções Artísticas (La) Horde

Espectáculos e Performances	Instalações e Vídeos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2014: <i>Void Island</i></li> <li>- 2015: <i>Avant les gens mouraient</i></li> <li>- 2015: <i>Herein #Novaciéries</i></li> <li>- 2015: <i>Mummers</i></li> <li>- 2015: <i>Novaciéries</i></li> <li>- 2016: <i>Night Owl</i></li> <li>- 2016: <i>Herein #Novaciéries</i></li> <li>- 2017: <i>To da Bone</i></li> <li>- 2017: <i>The Master's Tools</i></li> <li>- 2018: <i>Chris</i></li> <li>- 2019: <i>Marry Me In Bassiani</i> (estreia a 8 agosto de 2019)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2015: <i>Novaciéries</i> (Filme)</li> <li>- 2016: <i>Larger than Life</i></li> <li>- 2016: <i>Cloud Chasers</i></li> <li>- 2016: <i>Possession pour DJ Parfait</i> (vídeo-clip)</li> <li>- 2017: <i>Bondy</i></li> <li>- 2017: <i>The Master's Tools</i></li> <li>- 2017: <i>Danses post-Internet Dance</i> (Website e Instalação)</li> <li>- 2018: <i>Communication de La Biennale Internationale de la Danse de Lyon</i></li> <li>- 2019: <i>Cultes</i> (vídeo arte)</li> </ul>

### 2.2 – Programação Festival DDD e Folha de Sala, disponíveis Festival DDD 2018 e em <https://www.festivalddd.com/ano/2018/>



Imagem 15 – Programação Festival DDD, 2018.



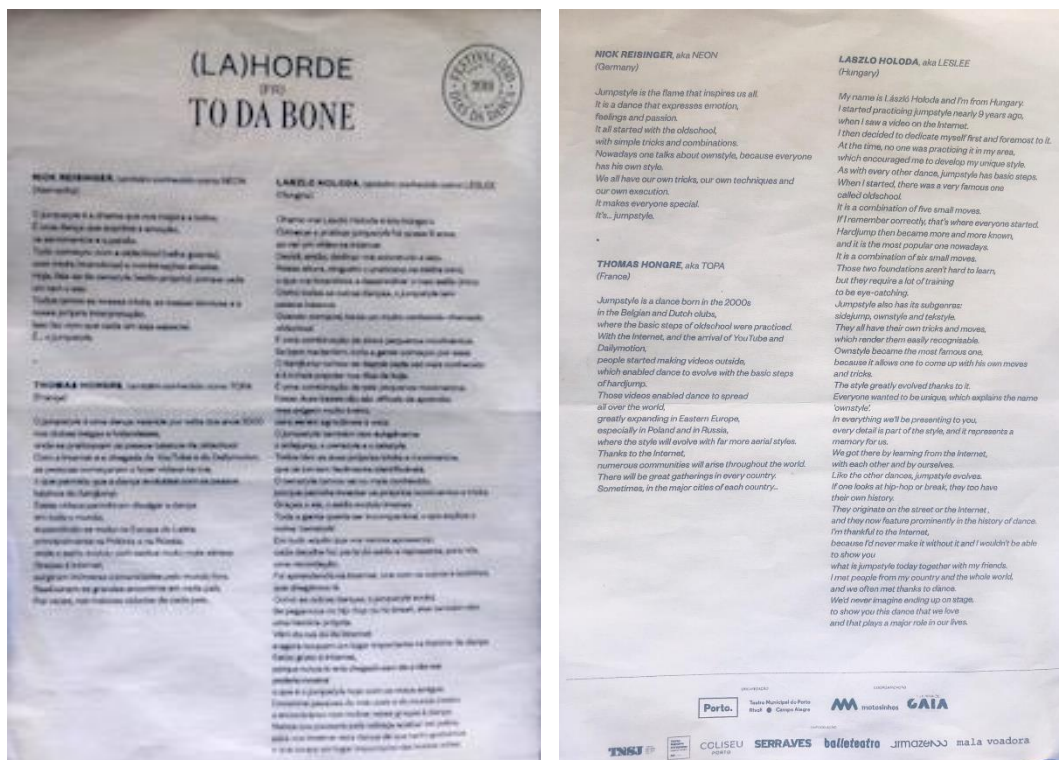


Imagem 16 – Folha de Sala – To Da Bone (2017)- Espectáculo dia 12 Maio 2018, 22h , Teatro Rivoli, Porto.

## 2.3 – Imagens do coletivo (LA) Horde e do espectáculo *To Da Bone* (2017).

Imagens disponíveis em: <http://collectiflahorde.com/> e <https://www.festivalddd.com>.



Imagem 17 - (La) Horde. Fotografia de Tom de Peyret, 2017.



Imagem 18 - Danse Post-Internet Dance, Fotografia de Vinciane Verguethen, Gaité Lyrique, Paris, 2017.



*Imagem 17- To Da Bone – Fotografia de Laurent  
Philippe, 2017*



*Imagem 18 - To Da Bone – Fotografia R. Mendes Fonseca, Porto, 2018.*



*Imagem 19 - To Da Bone – Fotografia de Constança Babo, Teatro Municipal do Porto Rivoli, Festival  
DDD. Porto. 2018.*

### Anexo 3 – *Cock Cock...Who's There?* (2016) – Folha de Sala e Imagens

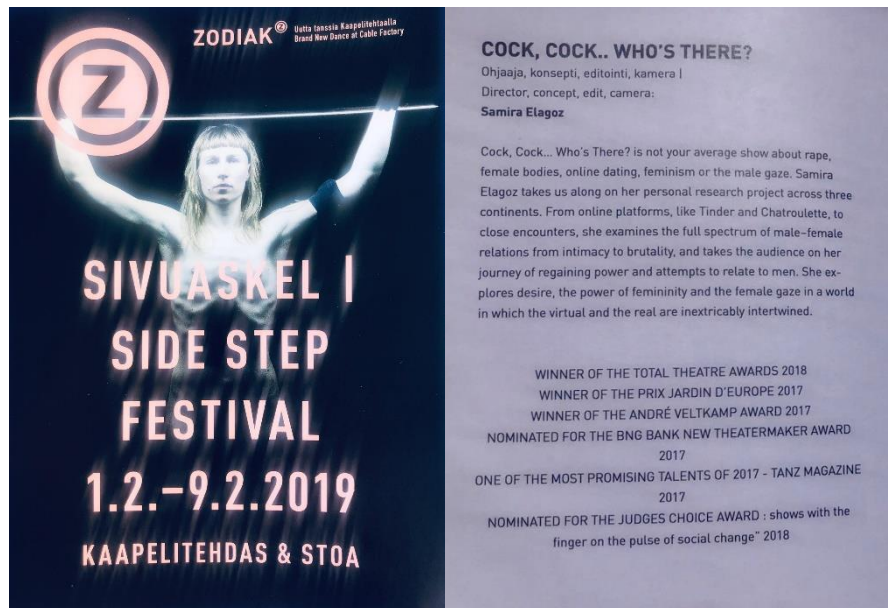


Imagem 20- *Cock, Cock...Who's There?* – Folha de Sala, 2 de fevereiro de 2019, 21h, Side Step Festival, Zodiak, Helsinquia.

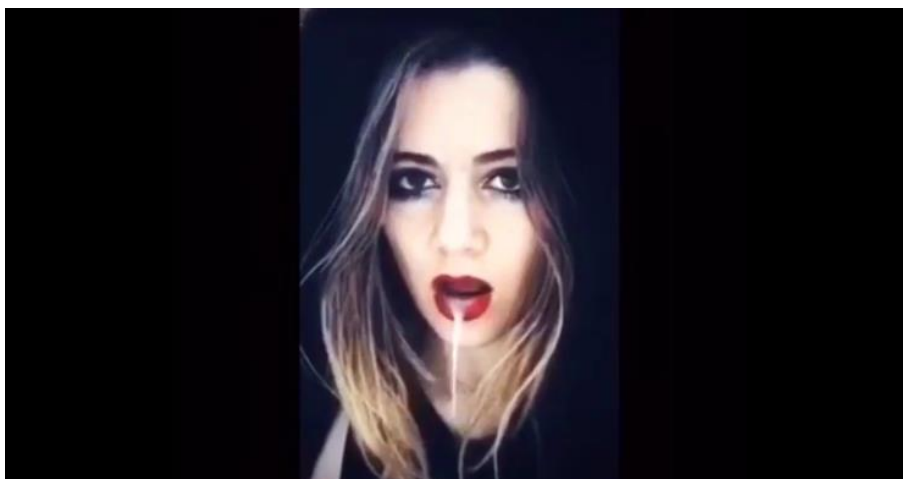


Imagem 21 – Samira Elagoz em *Cock, Cock... Who's There?* Twitter: FromStartToFinnish @StartToFinnish 23 de ago de 2018.





*Imagem 22 – Cock, Cock...Who's There? - The Diver Festival. Fotografia de Santarcangelo, Setembro, 2018, Jerusalém. Disponível em: <https://www.jpost.com/Israel-News/Culture/Woman-meets-man-566419>*



*Imagem 23 – Teaser Cock, Cock...Who's There?, Samira Elagoz. Vimeo. Disponível em <https://vimeo.com/224389880>*

#### **Anexo 4 - Entrevista a Camille Dubé**

Entrevista realizada por videoconferência, Skype, no dia 27 de fevereiro de 2019, às 14h (hora Portugal), e 9h (em Montreal, Québec, Canadá), a Camille Dubé, bailarina do projeto *To Da Bone* (2017), do coletivo (La) Horde. (transcrição)

Raquel Madeira: Hello Camille, first I would like to thank you for your disponibility, thank you so much. To start our conversation, I would ask you if you can introduce yourself, talk a little bit about you.

Camille Dubé: My name is Camille, I'm 26 years old, I've been studying in Dance in school in Montreal, it's called École de Danse Contemporaine de Montréal, and it's a

contemporary school, with a four years graduation. During these years is where I get in contact with (La) Horde, I work with them because they have been in Montreal to create a piece, that's my first connection with them, and where I took the first steps with Jumpstyle also. So, we have been trying some Jumpstyle to know how the contemporary body can be mixed with something new. For the first time I really found myself in something, I was like feeling myself totally, I was feeling alive, because it was powerful, that kind of very fighting stuff. I was like: ok this is my dance. And after we finish, and after I graduated, (La) Horde call me and they told me that they have a project, a contest in Paris, is where I knew real jumpers, for me is like my dream come true. We have the second place in the contest, and about this time we started to create the piece To Da Bone. I left contemporary dance, and I totally focus on Jumpstyle, start to learn on the Internet. Start dancing a lot, and here I am!!!

**R.M:** So, it was when you are in dance school that you get in contact with Jumpstyle for the first time, when you start dancing Jumpstyle?

**C.D:** Yes, as I told you, when (La) Horde were invited to come into my school, we just like, watch a lot of videos and try to reproduce some moves. And then in November 2014, we created a piece, that is a mix between Jumpstyle and contemporary, it's called *Avant les Gens Mouraient*, you can see the video trailer in (La) Horde website, it's my first contact with Jumpstyle. So, I started there, with (La) Horde, there is when I introduce Jumpstyle in my contemporary practice, and after that, when I really start to be more into it, I want to be in the community, so I went to Europe to meet people. Dance Jumpstyle daily is just when I start To Da Bone piece project, when I really enter the community, get into it.

**R.M:** How do you see dance before Jumpstyle gets in your life?

**C.D:** I have a tuff time and it was hard when I was studying dance, I really love it but and I was very frustrated when I see people not sharing a passion, but more like, who's the best? Who's going to be in front? It not like a shared thing. It's a competition, and this kind of things always gets me too frustrated. Because for me, when you do something it's because you want to share some information, you want to share your passion, you want to be happy with it. I was very frustrated with that kind of actions and ambience. And when I knew Jumpstyle and the people involved in it, I felt really good because I can see their passion. Even when is a competition, it's a competition but we are all there because of passion. Everybody starts, and it transforms in passion. Each one is online, doing their thing, only by their own, at home, in a little room, dancing for your own, and then you are showing yourself. Showing what you are. For me dance represents your own history, we all have something to tell.

**R.M:** Jumpstyle affects and changes your dance, what dance is for you?

**C.D:** So, before Jumpstyle I was frustrated, because this kind of competition thing. And now, I make part of this, make part of something real, even the first time we Know each other I feel a strong group connection, we want to share things with each other and we love what we are doing. In the stage, we are real people there, we listen to each other, we feel like a group and when you are happy about something you want to share, so we want to share that with people.

**R.M:** How do you characterize the Jumpstyle?



**C.D:** Well, it's a really sensitive dance. For the first time you see it, maybe you are like: oh, they are so rebellious!!!this is a tuff thing, we're tapping on the floor, hitting the floor. Maybe we look mad about something! .But no.

It's very emotional, we have emotions, something that we want to share, so it's really sensitive. Yeah, we are rebellious on stage, because that is also an emotional thing, its human. Its real. So, for me is really sensitive. Is something human, to want to share our emotions.

**R.M:** How do you see the Jumpstyle community?

**C.D:** For a girl it's a really love and hate thing. The most part of this community it's made by guys. So, for a girl, like me, when you enter that community you are confronted with two questions, people would look in two ways: is she there for dance, and create her own place? Or, is she there for flirt? Because there are a lot of guys, so there is this kind of thing.

When I started Jumpstyle, they were very open but also very careful. There are not many people, so when you approach the community, they directly ask a lot of questions: you really want to be in there? you really want to share something, to be a part of it, what is your real intention? They want to make sure that people are there for the good reasons.

When it started there are just a few people in it and so they really like new people to join it. They are very helpful, if you have a question everybody will help you. Everybody knows each other and to be part of it, you must be there for dance, to be part of it, for the real reasons. But it's like in every situation in life, you will meet nice people and you will meet not so nice people.

**R.M:** How do you connect and interact with each other?

**C.D:** Actually, Jumpstyle starts individually. Jumpstyle begins in the Internet. It's a kind of passion that crushes you. You watch someone doing it in the Internet and if you feel like: wow that's new, what is that??? Then you start to search videos on the Internet, and start by your own, doing it in your home, learning by videos and then you start posting your own, and communicating with people around. You start meeting people in the Internet. Competing in the Internet.

**R.M:** Sorry , can you explain how online competitions work?

**C.D:** The competitions are random things, we subscribe the competition and there is a channel on a Facebook page, then the judges randomly take two, like a roulette, each one as a different number, one against the other, and they combine numbers, the winner is fight against other winner, until they find the winner of this huge battle. It can take weeks and months. There are a lot of subscribers. The criteria are creativity, speed, technique, on beat and dynamic. They judge the videos and publish the results on the page.

It's only in the Internet, or, if you connect with someone that lives next to you, you can dance in your town.

But, in all Canada for example, we are only 3 dancers. I meet one of them, but the other we only interact online because he is too far, is so far away from my town. But in Europe, there are so places that is different, in Lille, in the north of France, sometimes they meet in the street while someone is dancing outsider, because a lot of jumper's lives in there.

But usually to join us all together we go to some big events, that are arranged using Facebook pages, international meetings like the last one in Berlin, where we do a weekend with battles, competitions and workshops, with a lot of jumpers. We see each other in the Internet, and also in the real life. Everything is going on the Internet and the most part of battles and competitions, but we can also be with each other, it depends where we are living, it depends of the international meetings that we go.

**R.M:** Is a kind of group thing, there is a sense of the group?

**C.D:** Sure!!! All the time!! There is something that connect us. There is a sense of groupness all the time, no matter where we are in the world. That's why we talk in community, because all the people share this passion for dance. Everybody wants to share information, we comment on each other's videos, if there is someone new, that person can post a video and then we give him advices, we help developing each other, it's really nice.

**R.M:** How was the first contact for the To da Bone project?

**C.D:** So, for me it was not an audition, they (La Horde) call me because they already know me from the piece in Montreal, so they hire me, when they started developing the project. But the other people they make an audition. (La) Horde make a kind of first audition on the Internet.

(La) Horde watch in the Internet a lot of dancers and invited them to be in Paris for an audition, where they selected people to make the project. After that we had different residences, in January we were in Charleroi in Belgium, and then we go to Porto there in Portugal. Next to Paris and in Reims. We start developing our histories in different studios.

**R.M:** How do you see the migration or transference of Jumpstyle to the stage?

**C.D:** Yeah, the transference to the stage is a pretty nice idea.

We are very happy because audience is really nice. We were very surprised because people are very interested in what they see. We had very nice reactions, people like it a lot. I guess it's because we have a strong and nice history. Imagine, guys that just started there in a room, doing their little things, and then connected in the Internet. And people don't know about it, because a few years there were just two hundred members for example. It's a very private thing. And now to be on stage is like a big dream coming true!

Two seconds ago, we were just practicing in our room, starting to move, and now finally we can share what is inside of us.

It's like someone that is singing in front of a mirror, and pretend to be a Rockstar, and then it really gets into it. It's the exact same thing. We can finally get there.

For me it's a big revolution, because I see that it's not because you didn't go to a dance school that you are not a good dancer. That is not because of that that you don't have something interesting to show.

So, for me this is a great opportunity for me and for them to express, and to show that there are different dances, that can grow up in the Internet and that most of the people doesn't know about. For me it's a great share.

**R.M:** And what do you take from the stage to your daily practice?

**C.D:** Actually, it's not about dance. But its more about listen to each other, and this group connection that we have. So, I bring that into my life, and try to be more connect with people, because I had this feeling on stage, that we are together. When someone is like discouraging or without energy, or going down, we are all like 'come on! You can do it!', let's pull him up!!! I have the same feeling in my life. Group connection is an important thing in my life.

We can see it if someone is missing. We can do the show, it's possible to do it, we can replace it, but it's not the same. Its show's a very important thing. Everyone that is on stage brings something unique, so if that person it's not there, it's so different.

So, group connection in my own life is really important. I discover what people can bring into my life.

**R.M:** How was your journey from the first contact with Jumpstyle until today?

**C.D:** It's a really nice journey!!! I'm very very blessed to be part of this. It's a really nice project. I'm a girl between guys, I've got to fight for this. At the beginning I feel like I have to fight for woman, to be equal, and I learn that I'm a leader woman that I'm not just a part of that that can be led by man. When we started, I work very hard, and one-time Arthur from (La) Horde tell me: "you've got to push those guys!!! "Because in the beginning they don't have my energy, and I was pushing and pushing! I show them what's supposed to do! This is what I wanted to be, I don't want to be the girl that makes a part of it, I wanted to be a leader! This journey for me it's about that, about take my place, about be confident, about the leadership that I can take.

Since then I've been doing a lot of contests in the Internet, with guys, and I've been winning against most part of it. I feel there is an equality in this community, no matter if you're a boy or a girl. What matters is your technique, your creativity. For me it's a very nice journey.

**R.M:** How did Jumpstyle transform your life?

**C.D:** It's the same thing, it makes me assuming the woman that I am. In my life now , I still work with the guys, I can assume who I am.

If I can beat them, or led them, or direct them, I will do it. I'm not a woman that follow them. It transforms my life because I want to be part of this equally as them (the guys), at the same level, with no difference.

It transforms because in my life now, I know that no matter what I'm doing in my life, I would be able to be equal or even better than any man.

**R.M:** Do you think that the Internet influences today's dance? What impact does the Internet have on today's dance?

**C.D:** I think Internet is a revolution. Because people can find other people on the Internet, discover new things.

And I think, from my experience, that what people wants to see on stage is vulnerability, something that is like a story telling. People want to see human on stage. They want to see

human with their own and real stories. They don't want to see a person just pointing a foot or lifting a leg with no connection to a human history. No.

On stage we are screaming because it is difficult. We are doing connections. We are having hard times because our legs are hurting. We are like expressing what is a human life.

So, I think that Internet can show is what real people, with real story, like us, that what brings us together. We are not there because we are beauty, or nice hair, or thin, or because we can do this or that, it's not about a cliché! This kind of cliché we can put it away! People wants to see human, real things, real mistakes, to see vulnerability , to recognize themselves.

So, for me Internet is something that can have a big impact, because in Jumpstyle we find and express and compete to each other on the Internet. And because this was the way to the stage. Jumpstyle, they found us on the Internet! So, for me it's really important!

## **Anexo 5 – Entrevista a Nick Reisinger**

Entrevista efetuada pelo Messenger, no dia 9 de março de 2019, às 17.30h, a Nick Reisinger, bailarino projeto To Da Bone (2017), do coletivo (La) Horde.

**Raquel Madeira:** Hello Nick, thank you for your willingness to talk to me, thank you so much. Can you introduce yourself, talk a little bit about you?

**Nick Reisinger:** My name is Nick Reisinger, I am twenty-two years old and normally working as creative content manager. I started to dance Jumpstyle eight years ago (this summer is it going to be nine years). My main hobby is playing and editing video games, going to the gym and off course dancing.

**R.M:** When and how do you get in contact with Jumpstyle for the first time, how do you know it?

**N.R:** It was bet back nine years ago, in the summer of 2010, it was kind of a joke, after a handball training I was meeting with a friend and he asked me if I heard about the new / hands up track and I told him yeah of course it's pretty cool. After this he asked me if I could dance Jumpstyle to it and I said: yeah, no problem , but I was joking. he gave me 1 week to show him how I can dance, so I had to learn it over YouTube. After a short time, I really enjoyed it, so I continued dancing.

**R.M:** How do you see dance before Jumpstyle gets in your life?

**N.R:** I was always interested in dance, I watched a lot of dance movies and got really hyped when I saw people dancing. It was always something special.

**R.M:** How do you characterize the Jumpstyle?

**N.R:** Really hard question, normally you can see the emotions of each dancer in his style. Not always but most of the time, so you can clearly see if someone is dancing with anger, passion, sadness or even happiness.

**R.M:** What can you share about the Jumpstyle community?

**N.R:** Jumpstyle community is dead in my opinion. You got a lot of trolls, old dancers, and newcomers who are trying to copy from "the old legends" or even from any dancer who got popular. In the end there is a small percent of people who are really trying to help newcomers or hidden talents and still supporting the community.

**R.M:** How and when was the first contact for the To da Bone project? Can you talk about the process, tell me your history about it from the first contact until today?

**N.R:** I got in contact because of Kevin aka Mr. COVIN. To this time, he was the leader of an international team called worldstylerz team. He was part of the first show from (La) Horde and gave my name to them for a new project. I was pretty known for my huge power which I put into my style, so they invited me to an audition with twenty or twenty-five other well-known jumpers. They took each person because of some typical skills, one because of his unique technique the other one because of his spinning style, the other ones because of some nice power act... So, we were training every day in different disciplines to show how we can fit in groups, create choreography's, communicate as team and so on. After one week in Paris they took 3 people to join the older team from the first project and so I landed there.

A lot happened since this day. We changed our point about art in general, we worked even harder as team, we created a nice story about Jumpstyle, our story about Jumpstyle and formed that into a theatre piece. Which was the first time ever for Jumpstyle.

**R.M:** Can you share how and what this experience changes in your life?

**N.R:** Like I said before, my general viewpoint of art, my dancing style, our knowledge how to act professional on stage and even how to talk about different topics with the media. How to make people feel our story, our passion and lifestyle of dancing.

**R.M:** How do you see the transference of Jumpstyle to the stage?

**N.R:** It worked way better than expected, we trained hard and worked a lot on the program, (La) Horde was doing a great job with taking our input to transform it to a professional piece on stage. I've never expected to see Jumpstyle on stage to be honest.

**R.M:** And what do you take from the stage to your daily practice?

**N.R:** First of all, the warm up, how to take care of your body and legs. In addition, I guess to the other things I told you directly .

**R.M:** How was your journey from the first contact with Jumpstyle until today?

**N.R:** I am very thankful that Jumpstyle stepped in my life and how it turned my life in a totally different direction. No one ever thought that I am going to be a "professional" dancer in a theatre. I am really thankful, this dance helped me through hard times when I was younger and also connected me with awesome people which I can proudly call my friends today.

**R.M:** How do you think that Jumpstyle will develop in the future?

**N.R:** Honestly, I think Jumpstyle hype is over, I guess some people will be still dancing in the future, but I don't think it will stay like breakdance for example. I would love to see it back on stage again or even on the same level as ballet, classical dance or breakdance but I don't think so. But the hope will be there!